

# Graad R 'n Leerprogram

**By:**

Siyavula Uploaders





# Graad R 'n Leerprogram

**By:**

Siyavula Uploaders

**Online:**

< <http://cnx.org/content/col11134/1.1/> >

**C O N N E X I O N S**

Rice University, Houston, Texas

This selection and arrangement of content as a collection is copyrighted by Siyavula Uploaders. It is licensed under the Creative Commons Attribution 3.0 license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>).

Collection structure revised: October 28, 2009

PDF generated: February 6, 2011

For copyright and attribution information for the modules contained in this collection, see p. 399.

# Table of Contents

## 1 Kwartaal 1

1.1	Gr. R Module 1 Geletterdheid - 01	1
1.2	Gr. R Module 1 Geletterdheid - 02	22
1.3	Gr. R Module 1 Gesyferdheid - 01	43
1.4	Gr. R Module 1 Gesyferdheid - 02	62
1.5	Gr. R Module 1 Lewensvaardighede - 01	83
1.6	Gr. R Module 1 Lewensvaardighede - 02	97

## 2 Kwartaal 2

2.1	Gr. R Module 2 Geletterdheid - -3	115
2.2	Gr. R Module 2 Geletterdheid - 04	136
2.3	Gr. R Module 2 Gesyferdheid - 03	155
2.4	Gr. R Module 2 Gesyferdheid - 04	177
2.5	Gr. R Module 2 Lewensvaardighede - 03	198

## 3 Kwartaal 3

3.1	Gr. R Module 3 Geletterdheid - 05	213
3.2	Gr. R Module 3 Geletterdheid - 06	233
3.3	Gr. R Module 3 Gesyferdheid - 05	253
3.4	Gr. R Module 3 Gesyferdheid - 06	269
3.5	Gr. R Module 3 Lewensvaardighede - 04	287

## 4 Kwartaal 4

4.1	Gr. R Module 4 Geletterdheid - 07	305
4.2	Gr. R Module 4 Geletterdheid - 08	329
4.3	Gr. R Module 4 Gesyferdheid - 07	350
4.4	Gr. R Module 4 Gesyferdheid - 08	368
4.5	Gr. R Module 4 Lewensvaardighede - 05	385

Attributions		399
--------------	--	-----



# Chapter 1

## Kwartaal 1

### 1.1 Gr. R Module 1 Geletterdheid - 01<sup>1</sup>

#### GELETTERDHEID

'n Leerprogram vir Graad R  
FYN KOÖRDINASIE  
OPVOEDERS AFDELING  
Memorandum

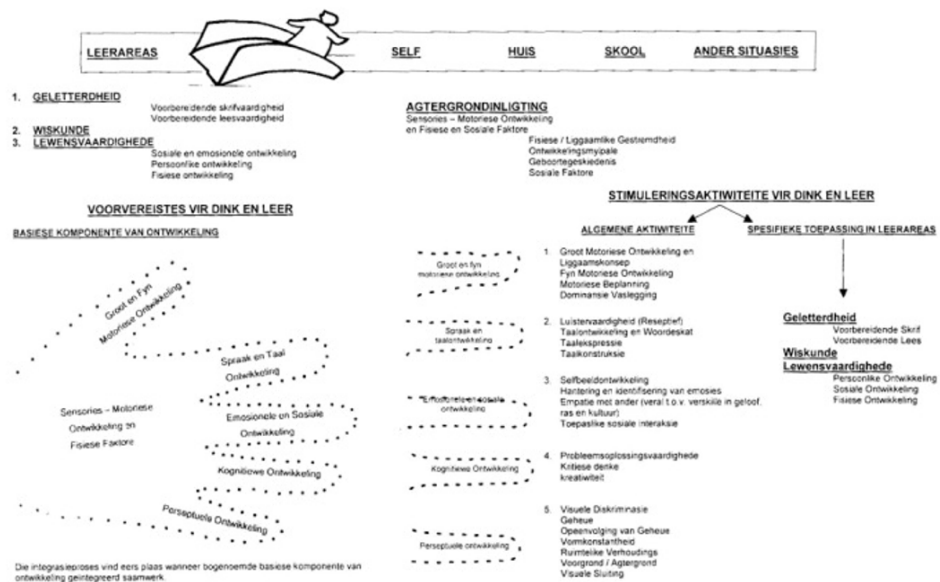


Figure 1.1

<sup>1</sup>This content is available online at <<http://cnx.org/content/m32534/1.1/>>.

## VIR DIE OPVOEDER

### 1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in ‘n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en –aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is ‘n verrykingsmodule wat na goeie dinge deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon ‘n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

### 1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouers kennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in ‘n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens ‘n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

- 1: voldoen nie aan die vereistes nie;
- 2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;
- 3: voldoen aan die vereistes;
- 4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is ‘n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Geslyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is ‘n **assesseringsblad** waarop ‘n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.

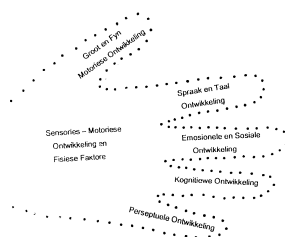


Figure 1.2

## 1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

### BASIESE KOMPONENTE VAN ONTWIKKELING EN ALGEMENE AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets daarvan hierbo is 'n voorstelling van die basiese komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik, aangesien dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Figure 1.3

#### **Sensories-motoriese ontwikkeling:**

Het die leerder sy motoriese mylpale op die verwagte ouderdom bereik?

Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem, byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

#### • **MOTORIESE ONTWIKKELING**

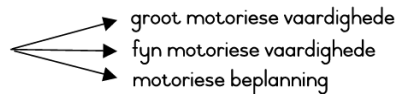


Figure 1.4

---

Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samewerking van die klein spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

- **SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING**

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings
- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

- **EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING**



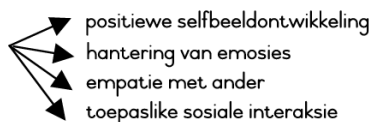


Figure 1.5

---

Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
  - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om aggressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
  - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
  - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING** - probleemoplossingsvaardighede



Figure 1.6

---

(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en ouditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. [U+F04F] (horlosie); [U+F083] vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgrond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **UDITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord
- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê 'n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik 'n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. 'n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met 'n s-klank begin
- Speel "telefoontjie" : kinders sit in 'n ry, die eerste een fluister 'n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

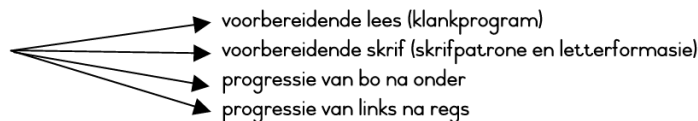
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

## 1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid



**Figure 1.7**

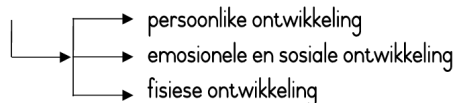
---

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantel, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteër voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



**Figure 1.8**

---

Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. "noodsituasies", klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

## 1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK	
LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
<p><b>GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPE</b>Die leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)<b>PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRA</b>Die leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik.(LU 5)<b>DATA-HANTERING</b>Die leerder kan data versamel, opsom, vertoon en krities ontleed om gevolgtrekkings en voorspellings te maak en om waarskynlikheid te interpreteer en te bepaal.<b>GELETTERDHEID(LU 1)LUISTER</b>Die leerder kan luister om inligting te verkry en vir genot en kan gepas en krities op 'n wye reeks situasies reageer.(LU 2)<b>PRAAT</b>Die leerder kan met vertroue effektief in die gesproke taal in 'n wye reeks situasies kommunikeer.(LU3)<b>LEES EN KYK</b>Die leerder kan lees en kyk vir inligting en genot en krities reageer op die estetiese, kulturele en emosionele waardes in tekste.(LU 4)<b>SKRYF</b>Die leerder kan verskillende soorte feitelike of verbeeldingstekste vir 'n wye verskeidenheid doeleindes skryf.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fisiese voorwerpe en tekeninge gebruik</li> </ul> <p>om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as die leerders:1.1 aandagtig luister na vrae, instruksies en aankondigings, en gepas reageer;1.4 klankbewustheid ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• herken dat woorde uit klanke bestaan;</li> <li>• onderskei tussen verskillende klanke, veral aan die begin en einde van woorde;</li> <li>• mondelinge sinne in afsonderlike woorde verdeel (eers eenlettergrepige woorde gebruik);</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken, soos “Wielie Wielie Walie, die aap sit op die balie ...”.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:2.5 vrae stel wanneer hy/sy nie verstaan nie of verdere inligting benodig en duidelik reageer op vrae wat aan hom/haar gestel word;2.8 eie stories vertel en ander se stories in eie woorde oorvertel.Dit word bewys as die leerders:<b>3.1 visuele leidrade gebruik om betekenis teskep:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prente en foto’s noukeurig bekyk en ondersoek om algemene voorwerpe en ervaringe te herken;</li> <li>• ‘n prent of figuur in die agtergrond identifiseer;</li> <li>• prente en woorde bymekaar pas;</li> <li>• illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;</li> </ul> <p>3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• beginkonsonante en kort vokale herken;</li> <li>• sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;</li> <li>• begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:4.1 eksperimenteer</p>

Table 1.1

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____ 
<b>EMOSIONELE &amp; SOSIALE AANPASING</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Het goed aangepas</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om aan te pas</li> <li><input type="checkbox"/> Speel graag in groepe</li> <li><input type="checkbox"/> Speel net met een maatjie</li> </ul>	<b>LUISTER</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Luister met aandag</li> <li><input type="checkbox"/> Kan vir 'n kort rukkie luister</li> <li><input type="checkbox"/> Moet nog leer om te luister</li> </ul>
<b>DEELNAME</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem aktief deel aan klasaktiwiteite</li> <li><input type="checkbox"/> Gee meestal goeie samewerking</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie</li> </ul>	<b>PRAAT</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan korrek en duidelik praat</li> <li><input type="checkbox"/> Woordeskat moet nog uitbrei</li> <li><input type="checkbox"/> Sukkel met sekere klanke</li> </ul>
<b>LIGGAAMSBEWUSTHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan liggaamsdele benoem</li> <li><input type="checkbox"/> Ken nog nie al die liggaamsdele nie</li> </ul>	<b>SKEPPENDE AKTIWITEITE</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem graag deel</li> <li><input type="checkbox"/> Huiwerig om deel te neem</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie deel nie</li> </ul>
<b>VERANTWOORDELIKHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om verantwoordelik te wees</li> </ul>	<b>BUITESPEL</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Speel graag buite</li> <li><input type="checkbox"/> Speel nie graag buite nie</li> <li><input type="checkbox"/> Speel glad nie buite nie</li> </ul>
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Figure 1.9

Fyn koördinasie



Figure 1.10

Ek is \_\_\_\_\_ jaar oud  
**Aktiwiteit :** Kleur die koek in.

Geletterdheid LU : 3.1
------------------------

Table 1.2

Fyn koördinasie  
 Logiese Redenasie  
 Rigting

- Vertikale lyne



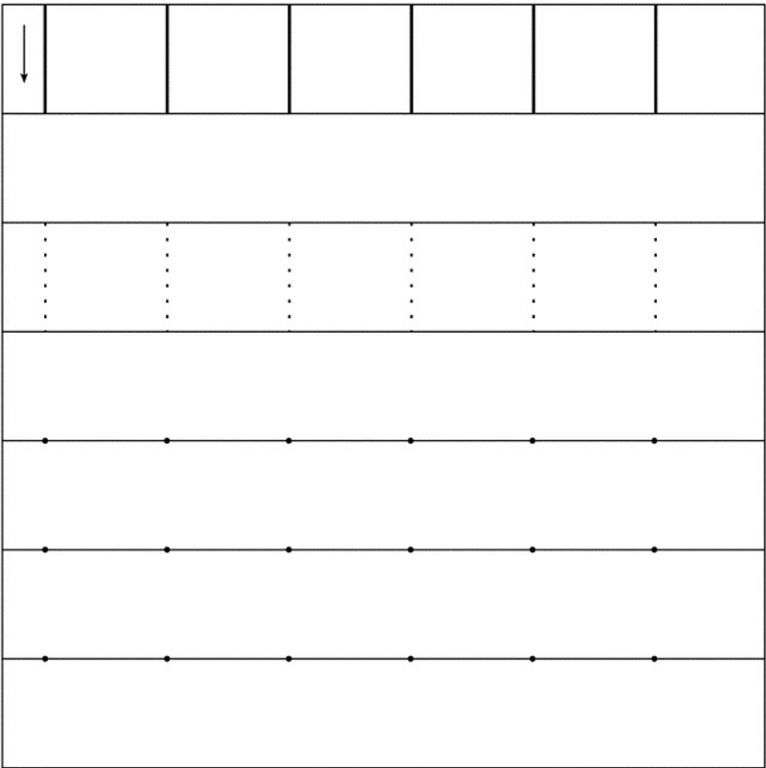


Figure 1.11

Geletterdheid LU : 4.1

Table 1.3

Fyn koördinasie  
Logiese Redenasie  
Rigting  
Midlyn Kruising

- Horisontale lyne

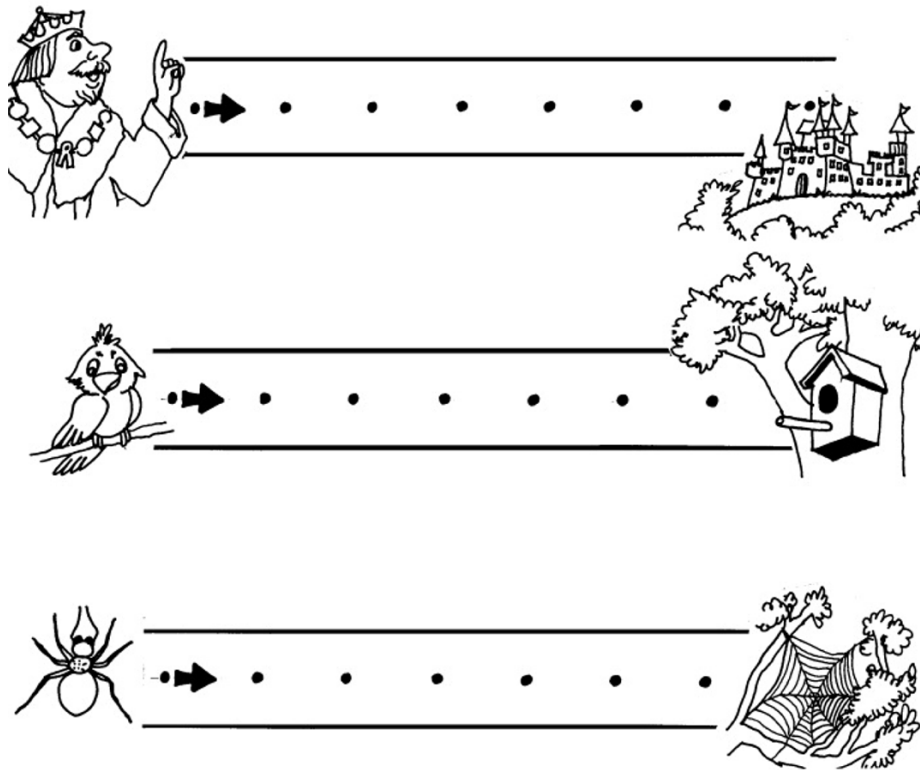


Figure 1.12

**Aktiwiteit :** Trek die lyne van links na regs.

**Bespreking :** Hoekom trek ons die lyne van links na regs?

Geletterdheid LU : 4.1
------------------------

Table 1.4

Vorm konstantheid

Fyn koördinasie

- Omlyn die vorm wat dieselfde is as die een in die blokkie

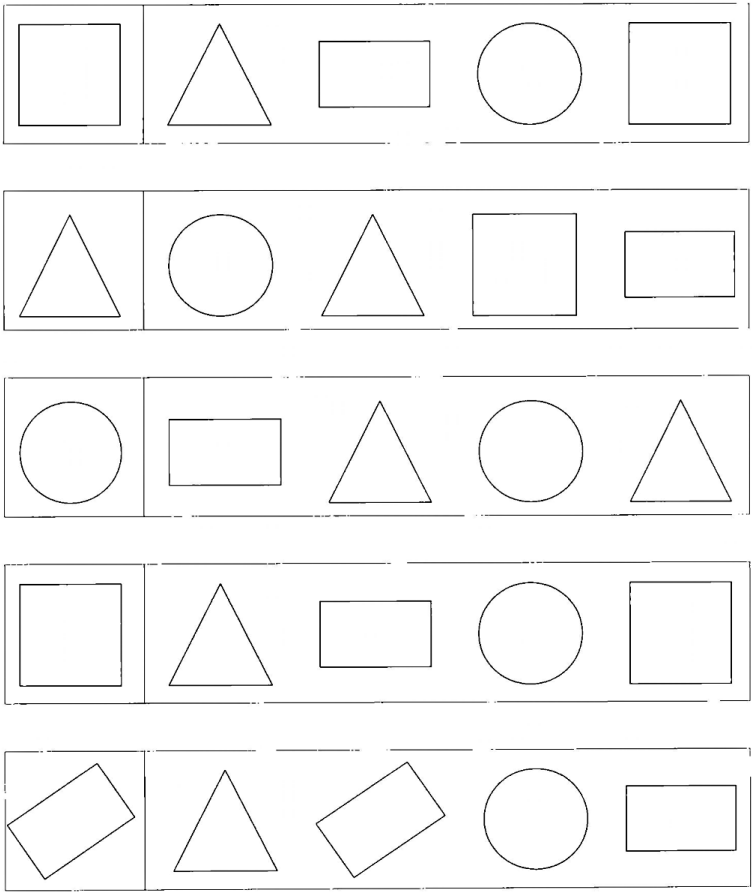


Figure 1.13

Geletterdheid LU : 5.2

Table 1.5

Ouditiewe Diskriminasie  
Fyn koördinasie

- Kleur die prente in wat met ‘n **r** begin

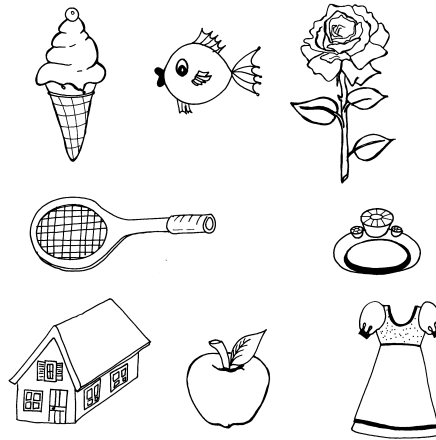


Figure 1.14

---

**Aktiwiteit :** Soek nog voorbeelde in die klas wat met ‘n **r** begin.

Geletterdheid LU : 1.4

Table 1.6

Fyn koördinasie  
Letterformasie

- Begin by die kolletjie.

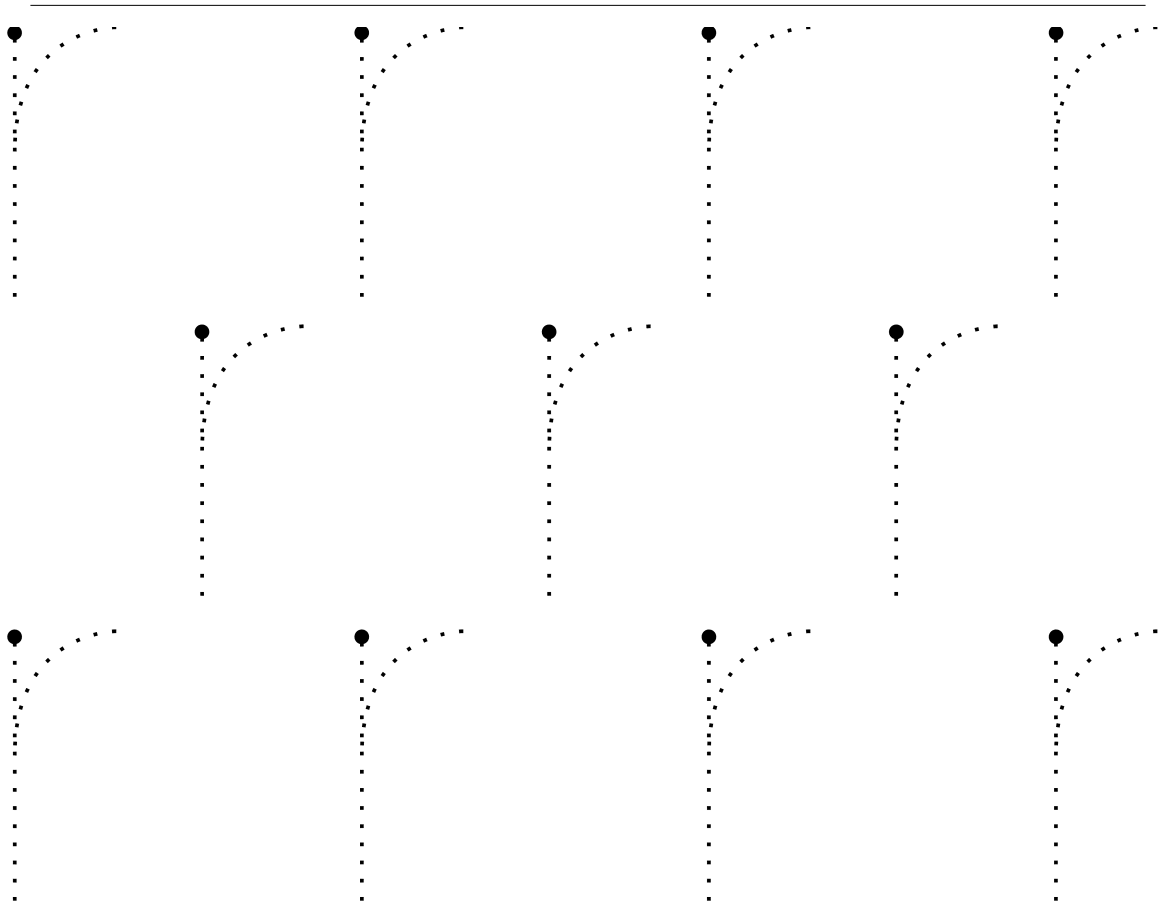


Figure 1.15

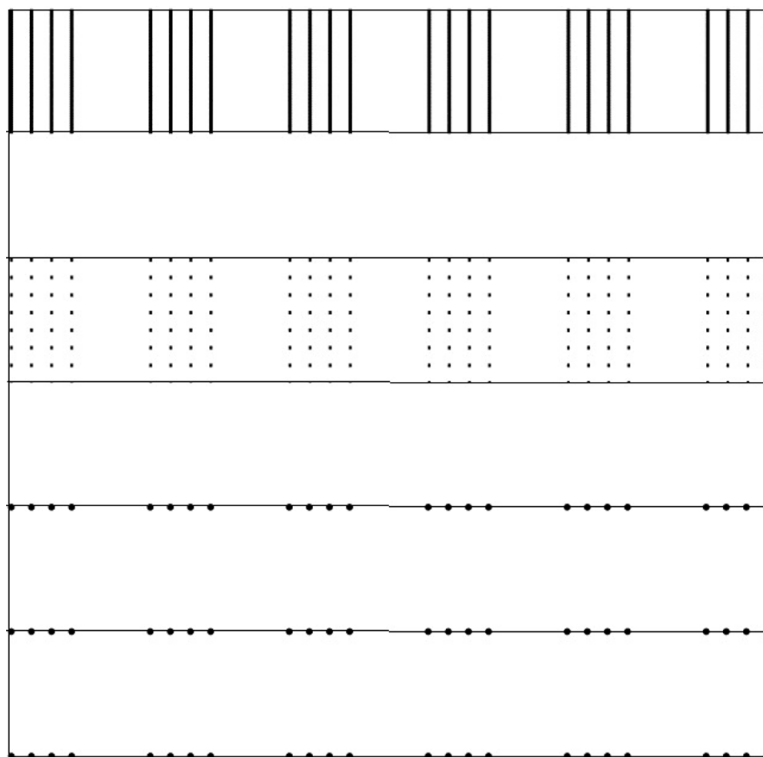
**Aktiwiteit :** Oefen die r-klank in sand of op skryfbord

Geletterdheid LU : 1.4

Table 1.7

Fyn koördinasie  
Logiese Redenasie  
Rigting

- Vertikale lyne



**Aktiwiteit :** Trek die lyne van bo na onder.  
**Bespreking :** Hoekom trek ons lyne van bo na onder?

Geletterdheid LU : 4.1
------------------------

Table 1.8

Fyn koördinasie  
Logiese Redenasie  
Rigting  
Midlyn Kruising

- Horisontale lyne

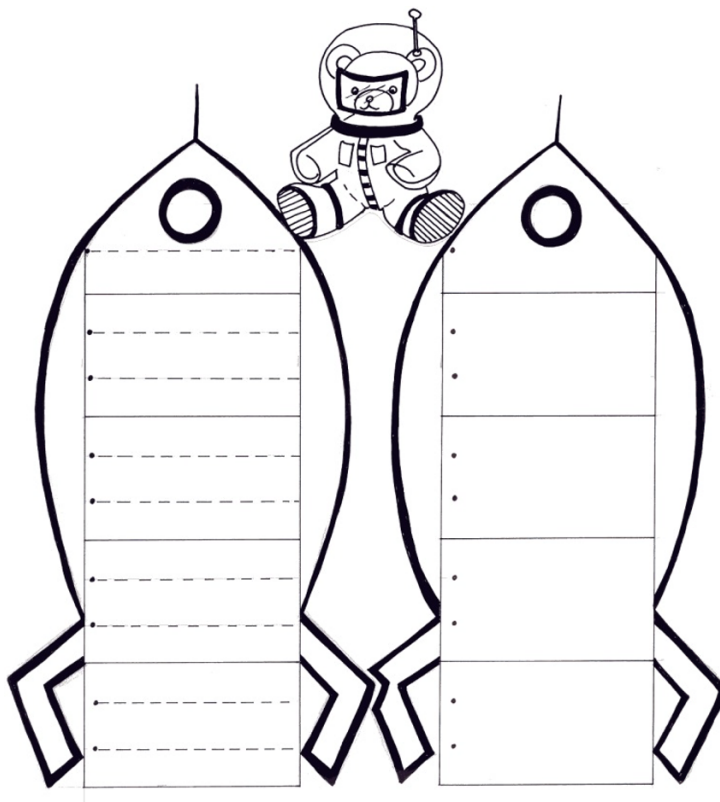


Figure 1.17

**Aktiwiteit:** Trek die lyne van links na regs. Gebruik rooi vir die vuurpyl links en blou vir die vuurpyl regs.

**Bespreking:** Hoekom trek ons lyne van links na regs?

Geletterdheid LU : 4.1
------------------------

Table 1.9

**Instruksies:** Die leerder moet luister en daarna die instruksie uitvoer.

1. Skoenlapper - Maak twee kolle op die skoenlapper.
2. Leer - Teken 'n sirkel bo en onder die leer.
3. Karretjie - Teken 'n sirkel onder elke wiel.
4. Hokkie - Teken 'n vierkant in die hokkie.
5. Hoed - Teken 'n sirkel op die punt van die hoed.
6. Paddastoel - Kleur die paddastoel bo rooi en onder groen in.

Vrae:

1. Mamma stuur my badkamer toe om 'n handdoek, seep en 'n waslap te gaan haal. Ek kom terug met die handdoek en seep. Wat het ek vergeet?
2. Mamma stuur my om my gesig te was, my tande te borsel en my hare te kam. Ek borsel my tande en kam my hare. Wat het ek vergeet om te doen?

Fyn koördinasie

- Omllyn die vorm, kleur in, knip uit en plak op dieselfde vorm op die volgende bladsy.



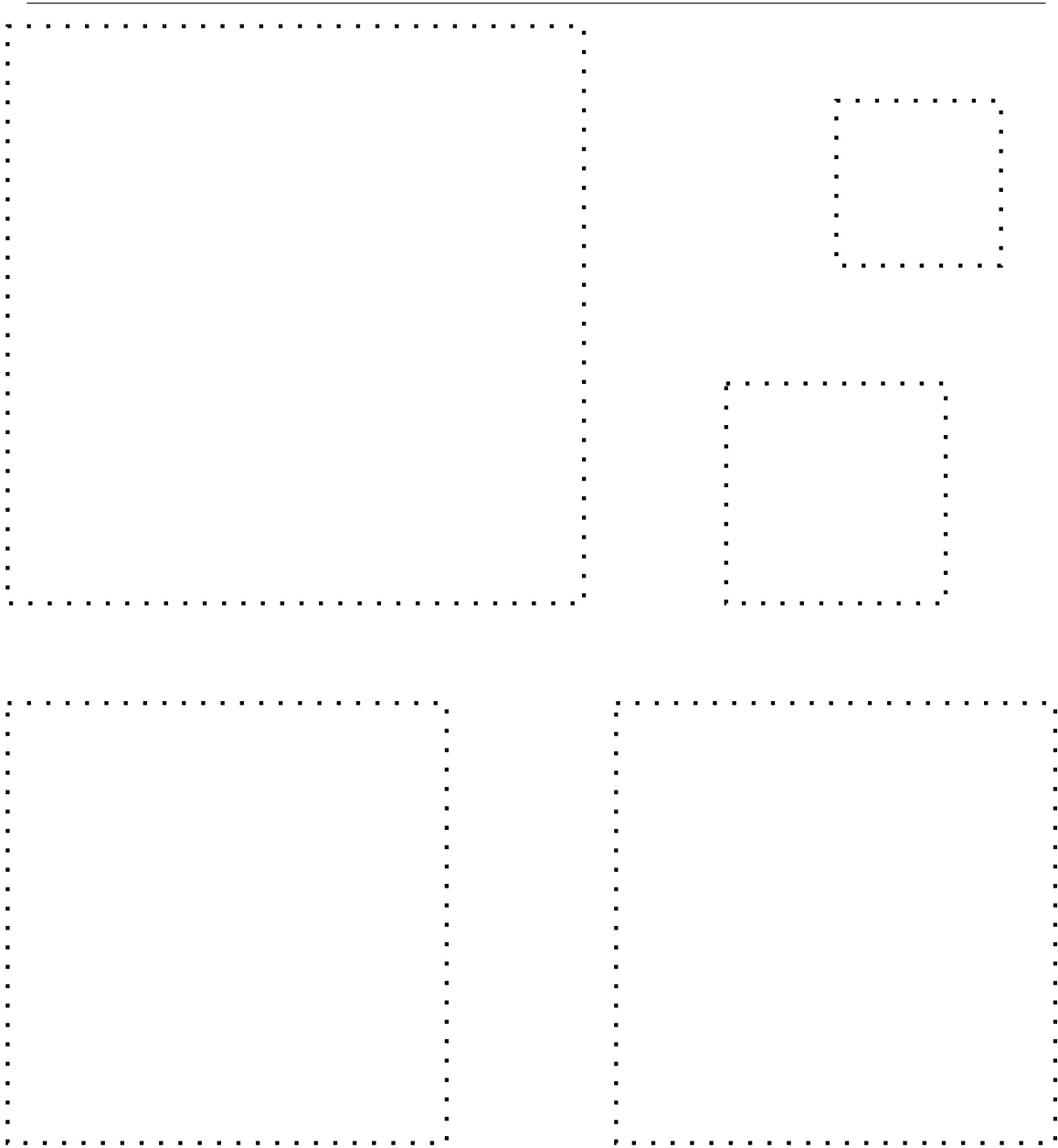


Figure 1.18

---

Geletterdheid LU : 1.1

Table 1.10

## 1.2 Gr. R Module 1 Geletterdheid - 02<sup>2</sup>

### GELETTERDHEID

'n Leerprogram vir Graad R

Module 1

FYN KOÖRDINASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum

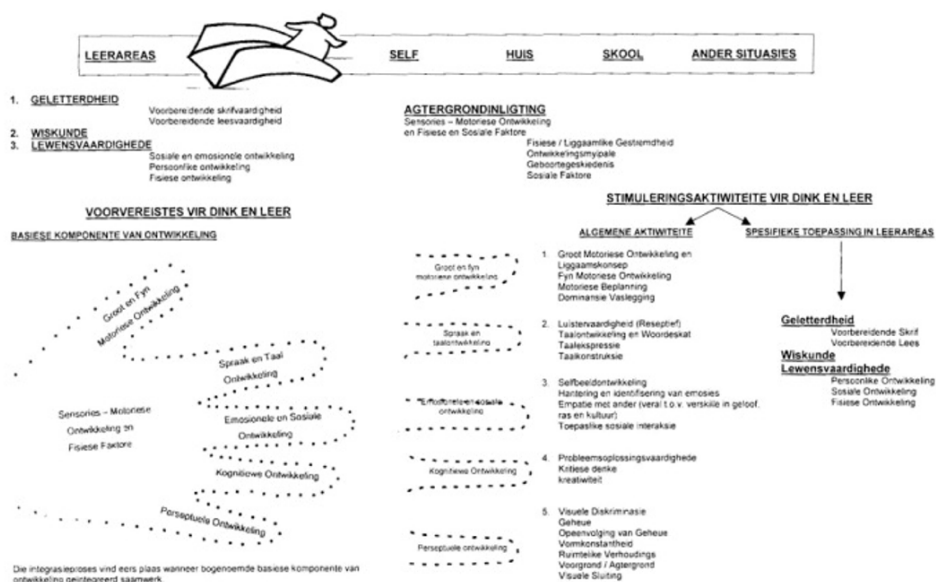


Figure 1.19

### VIR DIE OPVOEDER

#### 1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomstestel en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en -aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomstestel bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;

<sup>2</sup>This content is available online at <<http://cnx.org/content/m32535/1.1/>>.

- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeie dinge deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werkblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

## 1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomst in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouers kennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomst, word dan aangedui in die assesseringsruiter wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

- 1: voldoen nie aan die vereistes nie;
- 2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;
- 3: voldoen aan die vereistes;
- 4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomst (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkomst geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Geslyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruiter** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruiter. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.

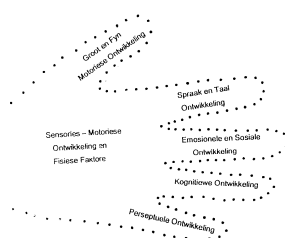


Figure 1.20

## 1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

### BASIESE KOMPONENTE VAN ONTWIKKELING EN ALGEMENE AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik, aangesien dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.

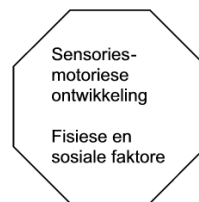


Figure 1.21

---

#### **Sensories-motoriese ontwikkeling:**

Het die leerder sy motoriese mylpale op die verwagte ouderdom bereik?

Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem, byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

#### • **MOTORIESE ONTWIKKELING**

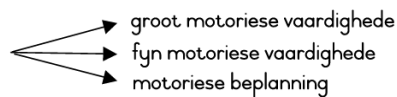


Figure 1.22

---

Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samerwerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samerwerking van die klein spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

- **SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING**

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings
- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

- **EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING**

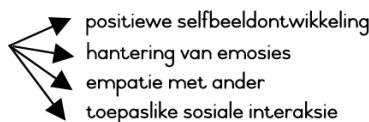


Figure 1.23

---

Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te

bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
- Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om aggressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
- Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
- Moedig groepspele en deelname daaraan aan.

- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING** - probleemoplossingsvaardighede



Figure 1.24

---

(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en ouditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. [U+F04F] (horlosie); [U+F083] vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgrond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skoolastiese vaardighede.

- **ODUITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord
- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê 'n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik 'n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. 'n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met 'n s-klank begin
- Speel "telefoontjie" : kinders sit in 'n ry, die eerste een fluister 'n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmoog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

## 1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

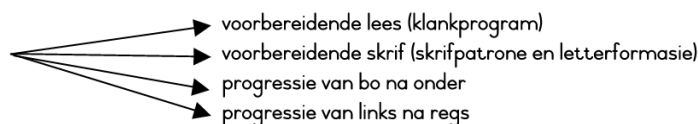


Figure 1.25

---

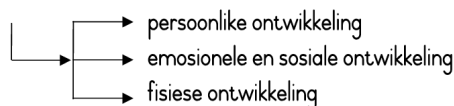
Voorbeelde van aktiwiteite:



- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteër voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



**Figure 1.26**

---

Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. "noodsituasies", klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

## 1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

'n Voorbeeld van 'n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK
<i>continued on next page</i>

LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
<p><b>GESYFERDHEID (LU 1) GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPE</b> Die leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer. (LU 2) <b>PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRA</b> Die leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik. (LU 5) <b>DATA-HANTERING</b> Die leerder kan data versamel, opsom, vertoon en krities ontleed om gevolgtrekkings en voorspellings te maak en om waarskynlikheid te interpreteer en te bepaal. <b>GELETTERDHEID (LU 1) LUISTER</b> Die leerder kan luister om inligting te verkry en vir genot en kan gepas en krities op 'n wye reeks situasies reageer. (LU 2) <b>PRAAT</b> Die leerder kan met vertroue effektief in die gesproke taal in 'n wye reeks situasies kommunikeer. (LU 3) <b>LEES EN KYK</b> Die leerder kan lees en kyk vir inligting en genot en krities reageer op die estetiese, kulturele en emosionele waardes in tekste. (LU 4) <b>SKRYF</b> Die leerder kan verskillende soorte feitelike of verbeeldingstekste vir 'n wye verskeidenheid doeleindes skryf.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders: 1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik; 1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken; 1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik. Dit word bewys as die leerders:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fisiese voorwerpe en tekeninge gebruik</li> </ul> <p>om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm). Dit word bewys as die leerders: 5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms). Dit word bewys as die leerders: 1.1 aandagtig luister na vrae, instruksies en aankondigings, en gepas reageer; 1.4 klankbewustheid ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• herken dat woorde uit klanke bestaan;</li> <li>• onderskei tussen verskillende klanke, veral aan die begin en einde van woorde;</li> <li>• mondelinge sinne in afsonderlike woorde verdeel (eers eenlettergreppige woorde gebruik);</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken, soos “Wielie Wielie Walie, die aap sit op die balie ...”.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders: 2.5 vrae stel wanneer hy/sy nie verstaan nie of verdere inligting benodig en duidelik reageer op vrae wat aan hom/haar gestel word; 2.8 eie stories vertel en ander se stories in eie woorde oorvertel. Dit word bewys as die leerders: <b>3.1 visuele leidrade gebruik om betekenis teskep:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prente en foto’s noukeurig bekyk en ondersoek om algemene voorwerpe en ervarings te herken;</li> <li>• ‘n prent of figuur in die agtergrond identifiseer;</li> <li>• prente en woorde bymekaar pas;</li> <li>• illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;</li> </ul> <p>3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• beginkonsonante en kort vokale herken;</li> <li>• sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;</li> <li>• begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders: 4.1 eksperimenteer met skryf:</p>

<p>(LU 5)DINK EN REDENEERDie leerder kan taal gebruik om te dink en te redeneer en kan toegang verkry tot inligting, dit prosesseer en gebruik om te leer.LEWENSWAARDIGHEDE(LU 1)BEVORDERING VAN GESONDHEIDDie leerder kan ingeligte besluite neem oor persoonlike, gemeenskaps – en omgewingsgesondheid.(LU 3)PERSOONLIKE ONTWIKKELINGDie leerder kan verworwe lewensvaardighede aanwend om persoonlike potensiaal te verwesenlik en te verbeter ten einde effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ooreenkomste en verskille identifiseer en beskryf;</li> <li>• dinge wat saam hoort bymekaar pas en dinge wat verskillend is, vergelyk;</li> <li>• dinge klassifiseer (soos Sit alle speelgoed in houer, boeke op rak, kryt in blik);</li> <li>• dele van 'n geheel identifiseer.</li> </ul> <p>5.3 taal gebruik om te ondersoek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vrae vra en verduidelikings soek (bv. hoekom, wat, wie, hoe, waar, wanneer).</li> <li>• verduidelikings gee en oplossings aanbied;</li> <li>• woordraaisels oplos en voltooi.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker;1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik.Dit word bewys as die leerders:3.1 sy eie naam en adres sê.</p>
---	--

Table 1.11

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____ 
<b>EMOSIONELE &amp; SOSIALE AANPASING</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Het goed aangepas</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om aan te pas</li> <li><input type="checkbox"/> Speel graag in groepe</li> <li><input type="checkbox"/> Speel net met een maatjie</li> </ul>	<b>LUISTER</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Luister met aandag</li> <li><input type="checkbox"/> Kan vir 'n kort rukkie luister</li> <li><input type="checkbox"/> Moet nog leer om te luister</li> </ul>
<b>DEELNAME</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem aktief deel aan klasaktiwiteite</li> <li><input type="checkbox"/> Gee meestal goeie samewerking</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie</li> </ul>	<b>PRAAT</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan korrek en duidelik praat</li> <li><input type="checkbox"/> Woordeskat moet nog uitbrei</li> <li><input type="checkbox"/> Sukkel met sekere klanke</li> </ul>
<b>LIGGAAMSBEWUSTHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan liggaamsdele benoem</li> <li><input type="checkbox"/> Ken nog nie al die liggaamsdele nie</li> </ul>	<b>SKEPPENDE AKTIWITEITE</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem graag deel</li> <li><input type="checkbox"/> Huiwerig om deel te neem</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie deel nie</li> </ul>
<b>VERANTWOORDELIKHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om verantwoordelik te wees</li> </ul>	<b>BUITESPEL</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Speel graag buite</li> <li><input type="checkbox"/> Speel nie graag buite nie</li> <li><input type="checkbox"/> Speel glad nie buite nie</li> </ul>
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Figure 1.27

- Kleur die prente in wat met 'n "s" begin

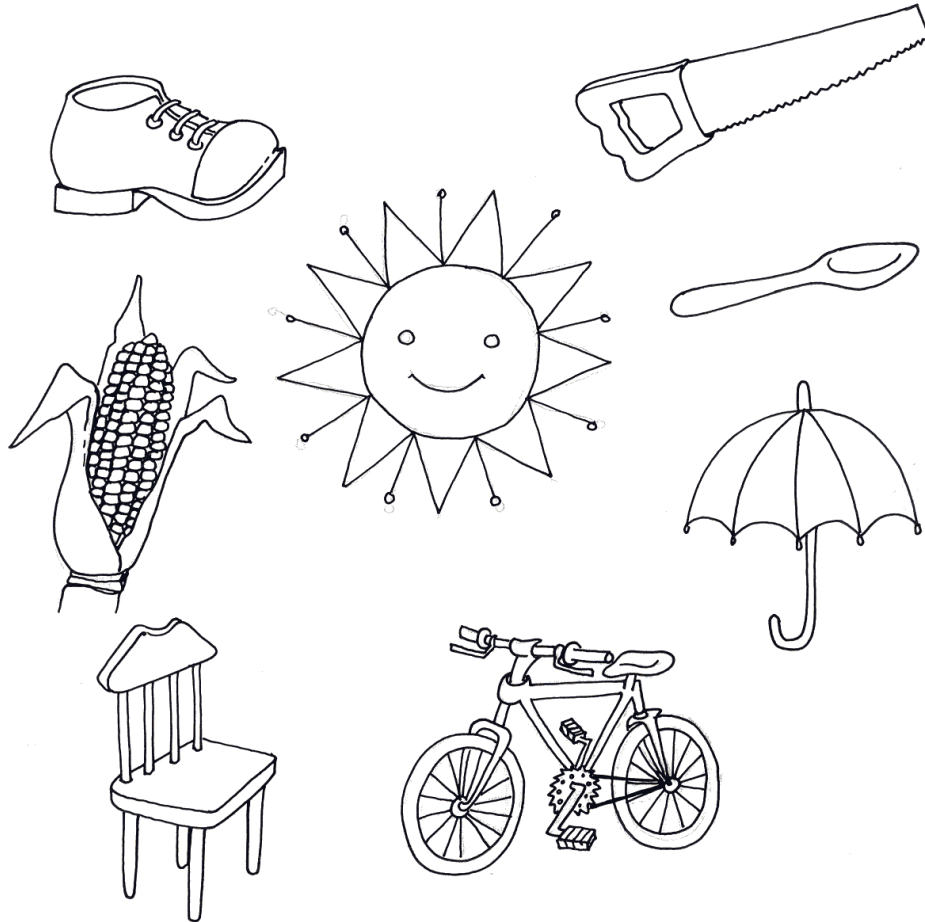


Figure 1.28

**Aktiwiteit:** Soek nog voorbeelde in die klas wat met 'n s begin

Geletterdheid LU : 1.4

Table 1.12

Fyn koördinasie  
Letterformasie

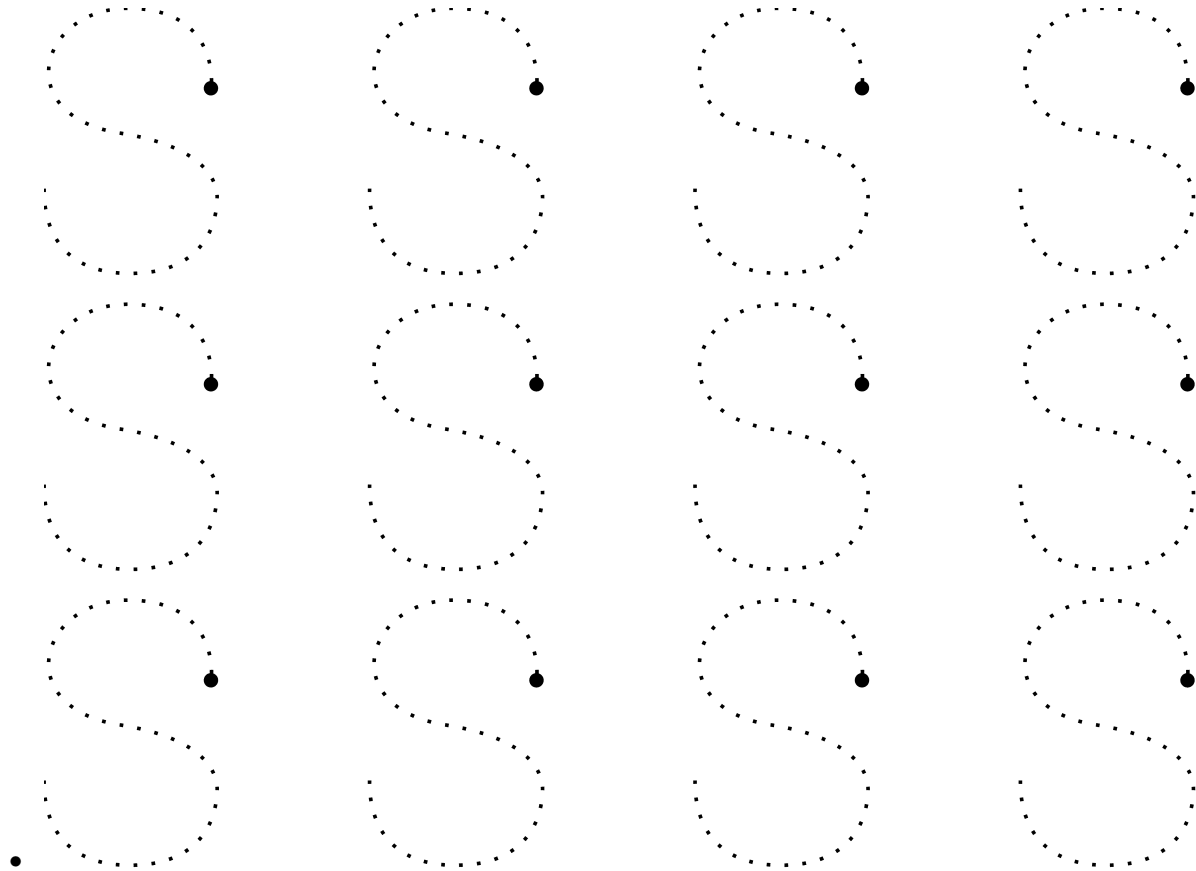


Figure 1.29

Begin by die kolletjie

**Aktiwiteit** : Oefen die s-klank in sand of op skryfbord

Geletterdheid LU : 1.4

Table 1.13

Fyn koördinasie

- Voltooi die patrone.

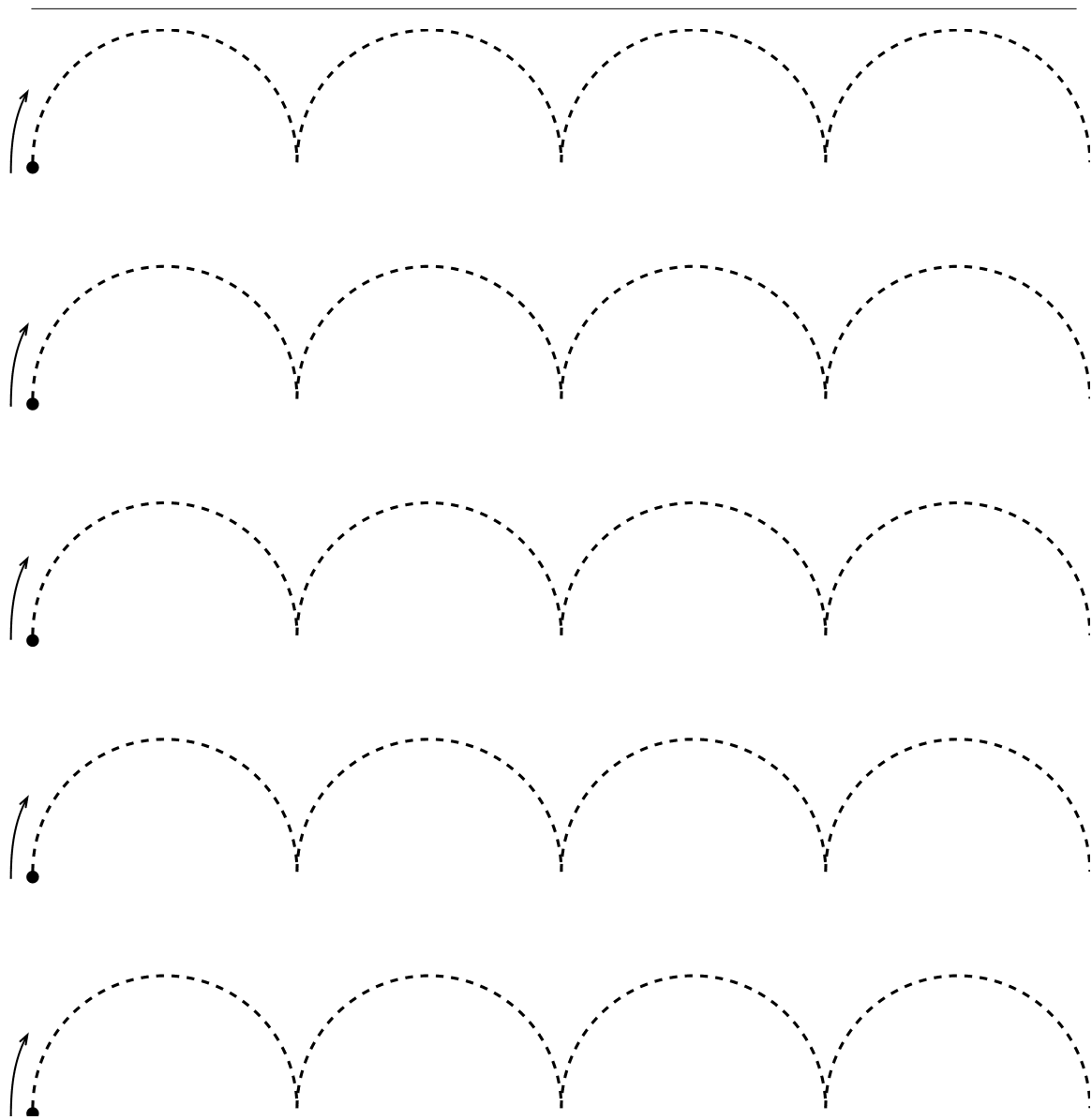


Figure 1.30

---

Geletterdheid LU : 4.1

Table 1.14

Voorgrond / Agtergrond  
Fyn koördinasie

Logiese Redenasie

VRUGTE

Die belangrikheid van gesonde en skoon kos.

Geslote vrae:

1. Watter drie vrugte kan jy in die prentjie sien?
2. Watter kleur is 'n piesang as dit ryp is?

Oop-einde vrae:

1. Watter ander produkte kry ons van vrugte?
2. Waar kom vrugte vandaan?
3. Hoekom is dit belangrik om vrugte te was voordat ons dit eet?
4. Watter vrugte is soet?
5. Watter vrugte is suur?
6. Van watter vrugte hou jy die meeste en hoekom?

Oorbrugging:

Ons moet baie mooi na die prentjie kyk as ons die verskillende vrugte omlin. Waar anders moet ons baie mooi kyk as ons een item tussen baie ander moet uitsoek?

- In die klas (bv. 'n rooi kryt tussen baie ander in die houer)
- Tuis (bv. klerekas)
- Supermark (bv. 'n rooi appel tussen die ander vrugte)

Aktiwiteit:

1. Maak 'n plakkaat van vrugte en die produkte daarvan.
2. Maak vrugteslaai in die klas.
3. Blinddoekspeletjie – verskaf vier soorte vrugte – kind moet dit identifiseer deur daaraan te ruik, proe of voel.

Geletterdheid	Gesyferdheid
---------------	--------------

**Table 1.15**

Voorgrond / Agtergrond

Fyn koördinasie

Logiese Redenasie

- Omlin elke vrug met 'n ander kleur.



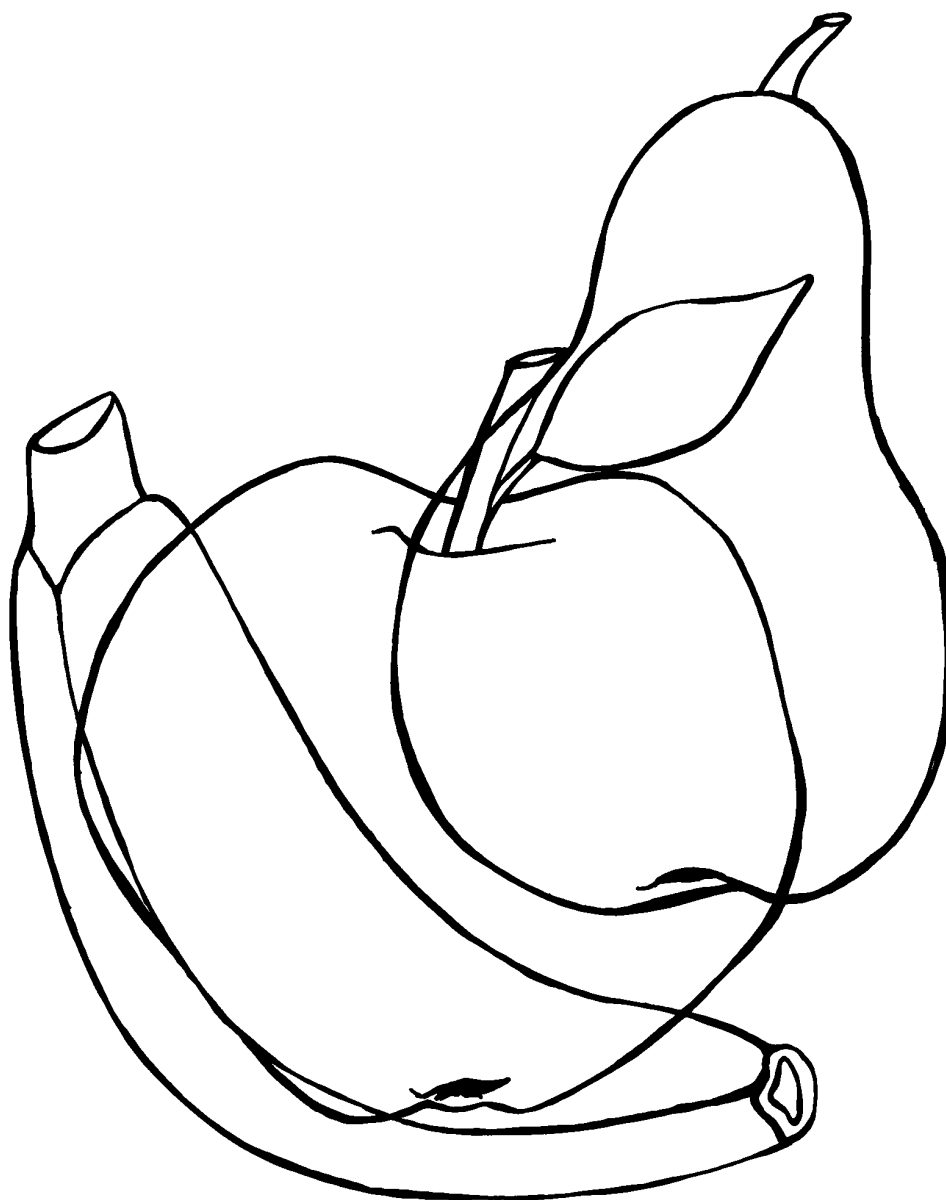


Figure 1.31

---

**Aktiwiteit:** Knip die peer uit.

Geletterdheid LU 2.5	Geletterdheid LU 3.1

Table 1.16

Ouditiewe diskriminasie  
Fyn Koördinasie

- Kleur die prente in wat met 'n **"m"** begin



Figure 1.32

**Aktiwiteit:** Soek nog voorbeelde in die klas wat met 'n **m** begin

Geletterdheid LU : 1.4

Table 1.17

Fyn koördinasie  
Letterformasie

- Begin by die kolletjie

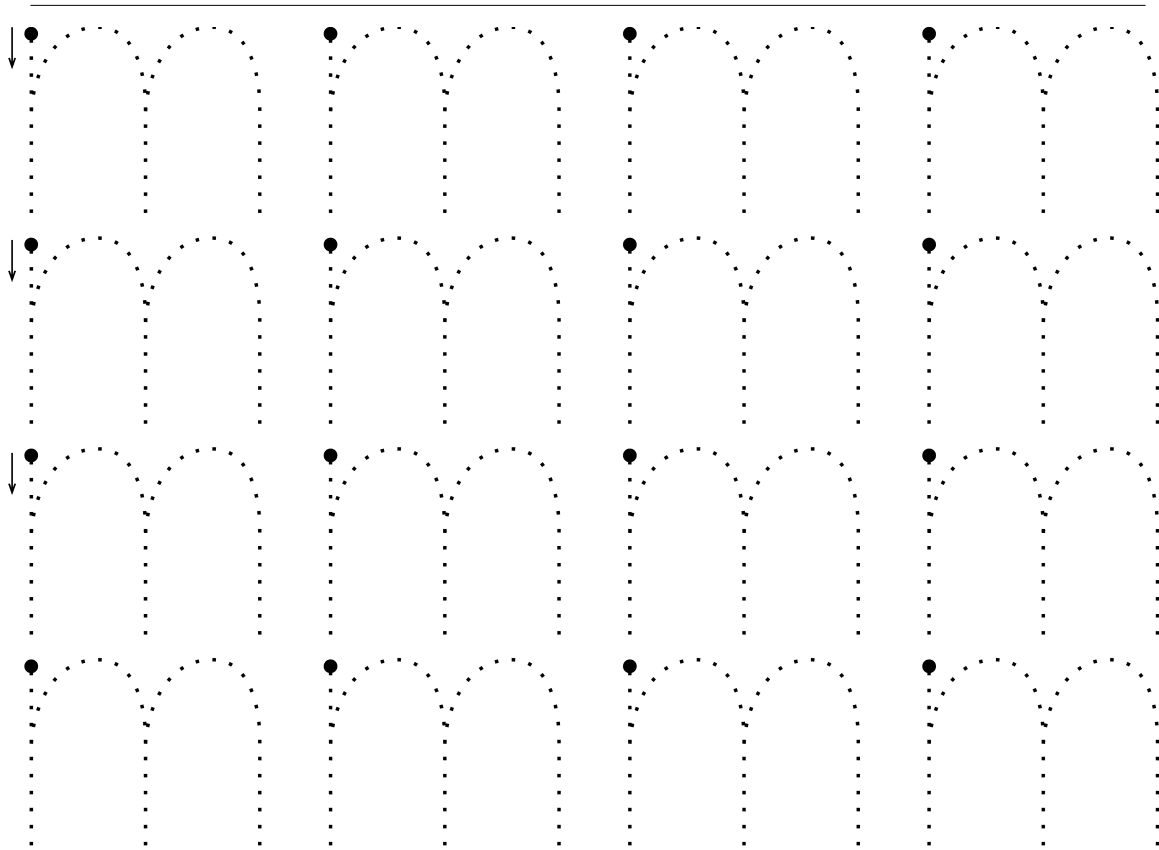


Figure 1.33

**Aktiwiteit :** Oefen die m-klank in sand of op skryfbord

Geletterdheid LU : 4.1

Table 1.18

Ouditiewe diskriminasie  
Fyn koördinasie

- Kleur die prente in wat met ‘n “**n**” begin

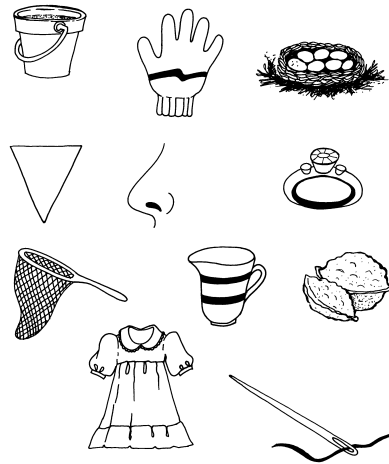


Figure 1.34

**Aktiwiteit:** Soek nog voorbeelde in die klas wat met 'n **n** begin

Geletterdheid LU : 1.4

Table 1.19

Fyn koördinasie  
Letterformasie

- Begin by die kolletjie

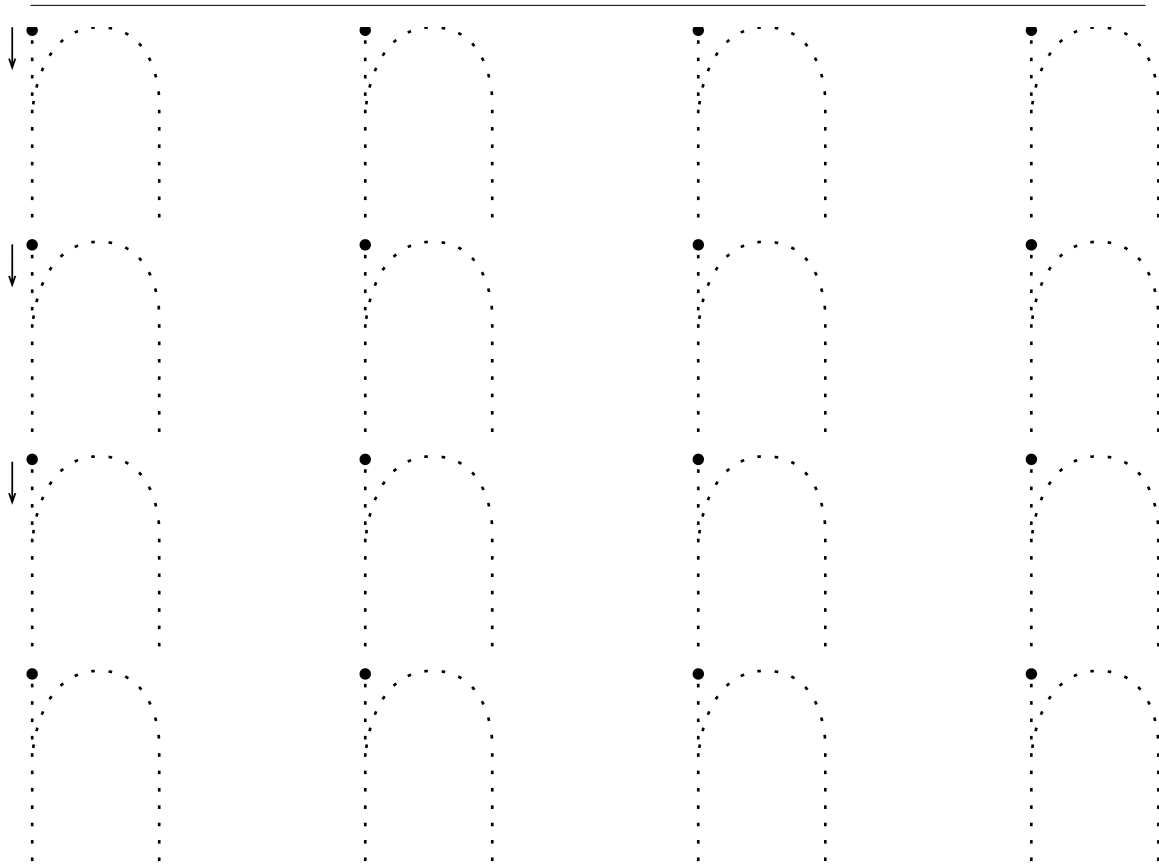


Figure 1.35

**Aktiwiteit :** Oefen die m-klank in sand of op skryfbord

Geletterdheid LU : 4.1

Table 1.20

---

Maandag	
Dinsdag	
Woensdag	
Donderdag	

Figure 1.36

---

Vrydag	
Saterdag	
Sondag	
	
	
	
	
	
	
	
	

Figure 1.37

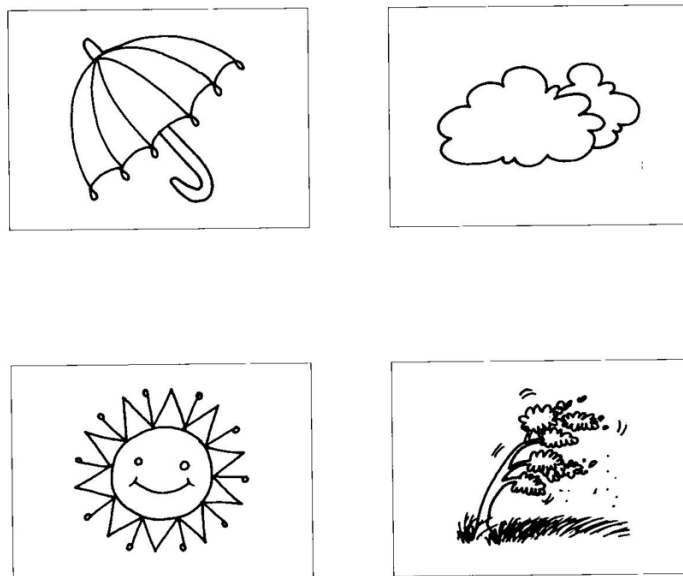


Figure 1.38

---

Maak sewe afdrucke van elke prentjie sodat daar byvoorbeeld 7 sonnetjies is vir die 7 dae van die week (net in geval die son elke dag van die week skyn).

### 1.3 Gr. R Module 1 Gesyferdheid - 01<sup>3</sup>

#### GESYFERDHEID

‘n Leerprogram vir Graad R

Module 2

SYFERFORMASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum

---

<sup>3</sup>This content is available online at <<http://cnx.org/content/m32544/1.1/>>.

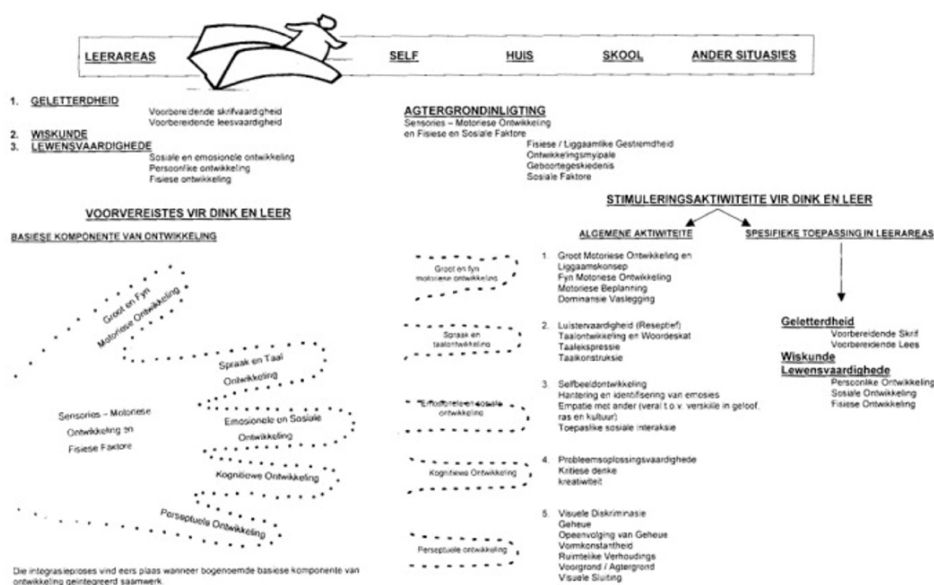


Figure 1.39

## VIR DIE OPVOEDER

### 1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomst en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en –aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomst bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.



## 1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouers kennis neem volgens wat ter standarde die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

- 1: voldoen nie aan die vereistes nie;
- 2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;
- 3: voldoen aan die vereistes;
- 4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Geslyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.

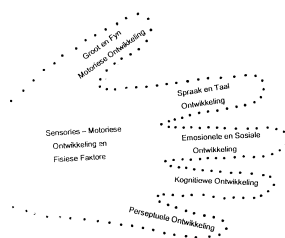


Figure 1.40

## 1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

### BASIESE KOMPONENTE VAN ONTWIKKELING EN ALGEMENE AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets daarvan hierbo is 'n voorstelling van die basiese

komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik, aangesien dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.

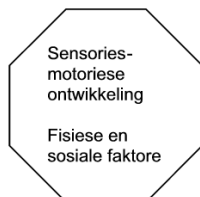


Figure 1.41

---

#### **Sensories-motoriese ontwikkeling:**

Het die leerder sy motoriese mylpale op die verwagte ouderdom bereik?

Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem, byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

#### **• MOTORIESE ONTWIKKELING**

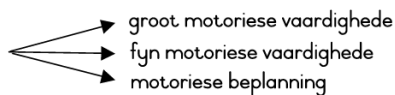


Figure 1.42

---

Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

#### **• GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samerwerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samerwerking van die klein spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

#### • SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

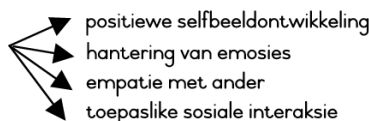
Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings
- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

#### • EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING



**Figure 1.43**

---

Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
- Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.

- Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
- Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING** - probleemoplossingsvaardighede



Figure 1.44

(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sintuie na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en ouditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte

- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. [U+F04F] (horlosie); [U+F083] vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgrond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord
- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê 'n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank ‘n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê ‘n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat ‘n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is ‘n rywordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruis oefeninge aan, bv. raak met regterelmoog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

## 1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

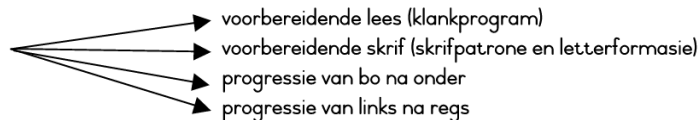


Figure 1.45

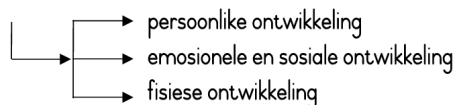
---

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteit
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantel, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteër voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



**Figure 1.46**

---

Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. "noodsituasies", klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

## 1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

'n Voorbeeld van 'n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK	
LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
<p><b>GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPE</b>Die leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)<b>PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRA</b>Die leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik.(LU 5)<b>DATA-HANTERING</b>Die leerder kan data versamel, opsom, vertoon en krities ontleed om gevolgtrekkings en voorspellings te maak en om waarskynlikheid te interpreteer en te bepaal.<b>GELETTERDHEID(LU 1)LUISTER</b>Die leerder kan luister om inligting te verkry en vir genot en kan gepas en krities op 'n wye reeks situasies reageer.(LU 2)<b>PRAAT</b>Die leerder kan met vertroue effektief in die gesproke taal in 'n wye reeks situasies kommunikeer.(LU 3)<b>LEES EN KYK</b>Die leerder kan lees en kyk vir inligting en genot en krities reageer op die estetiese, kulturele en emosionele waardes in tekste.(LU 4)<b>SKRYF</b>Die leerder kan verskillende soorte feitelike of verbeeldingstekste vir 'n wye verskeidenheid doeleindes skryf.(LU 5)<b>DINK EN REDENEER</b>Die leerder kan taal gebruik om te dink en te redeneer en kan toegang verkry tot inligting, dit prosesseer en gebruik om te leer.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fisiese voorwerpe en tekeninge gebruik</li> </ul> <p>om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as die leerders:1.1 aandagtig luister na vrae, instruksies en aankondigings, en gepas reageer;1.4 klankbewustheid ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• herken dat woorde uit klanke bestaan;</li> <li>• onderskei tussen verskillende klanke, veral aan die begin en einde van woorde;</li> <li>• mondelinge sinne in afsonderlike woorde verdeel (eers eenlettergreppige woorde gebruik);</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken, soos “Wielie Wielie Walie, die aap sit op die balie ...”.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:2.5 vrae stel wanneer hy/sy nie verstaan nie of verdere inligting benodig en duidelik reageer op vrae wat aan hom/haar gestel word;2.8 eie stories vertel en ander se stories in eie woorde oorvertel.Dit word bewys as die leerders:<b>3.1 visuele leidrade gebruik om betekenis teskep:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prente en foto’s noukeurig bekyk en ondersoek om algemene voorwerpe en ervaringe te herken;</li> <li>• ‘n prent of figuur in die agtergrond identifiseer;</li> <li>• prente en woorde bymekaar pas;</li> <li>• illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;</li> </ul> <p>3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• beginkonsonante en kort vokale herken;</li> <li>• sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;</li> <li>• begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:4.1 eksperimenteer</p>



Table 1.21

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____ 
<b>EMOSIONELE &amp; SOSIALE AANPASING</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Het goed aangepas</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om aan te pas</li> <li><input type="checkbox"/> Speel graag in groepe</li> <li><input type="checkbox"/> Speel net met een maatjie</li> </ul>	<b>LUISTER</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Luister met aandag</li> <li><input type="checkbox"/> Kan vir 'n kort rukkie luister</li> <li><input type="checkbox"/> Moet nog leer om te luister</li> </ul>
<b>DEELNAME</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem aktief deel aan klasaktiwiteite</li> <li><input type="checkbox"/> Gee meestal goeie samewerking</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie</li> </ul>	<b>PRAAT</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan korrek en duidelik praat</li> <li><input type="checkbox"/> Woordeskat moet nog uitbrei</li> <li><input type="checkbox"/> Sukkel met sekere klanke</li> </ul>
<b>LIGGAAMSBEWUSTHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan liggaamsdele benoem</li> <li><input type="checkbox"/> Ken nog nie al die liggaamsdele nie</li> </ul>	<b>SKEPPENDE AKTIWITEITE</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem graag deel</li> <li><input type="checkbox"/> Huiwerig om deel te neem</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie deel nie</li> </ul>
<b>VERANTWOORDELIKHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om verantwoordelik te wees</li> </ul>	<b>BUITESPEL</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Speel graag buite</li> <li><input type="checkbox"/> Speel nie graag buite nie</li> <li><input type="checkbox"/> Speel glad nie buite nie</li> </ul>
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Figure 1.47

Fyn koördinasie  
Syferformasie

- Begin by die kolletjie en voltooi die syfers

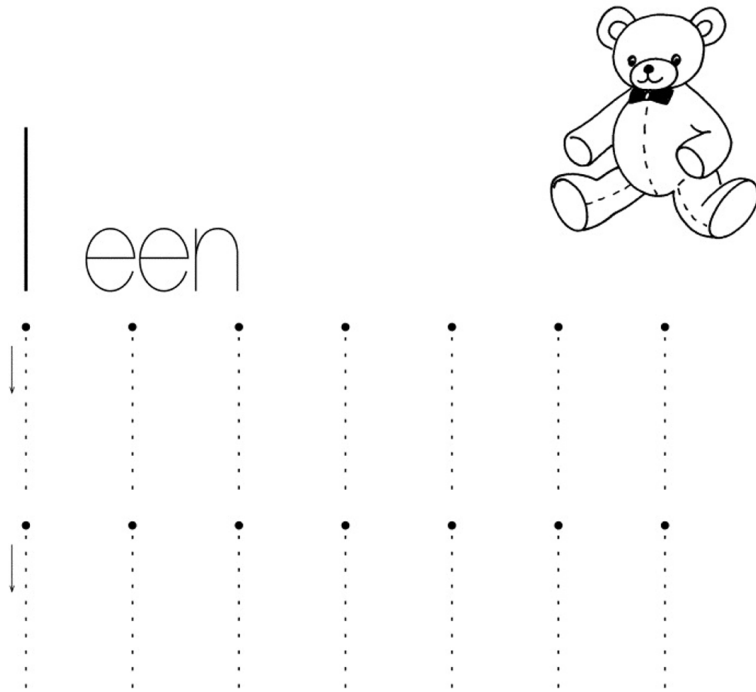


Figure 1.48

Oefen

**Aktiwiteit** : Kleispiel – Vorm syfers met klei

Gesyferdheid LU : 2.1
-----------------------

Table 1.22

Fyn koördinasie  
Syferformasie

- Begin by die kolletjie en voltooi die syfers

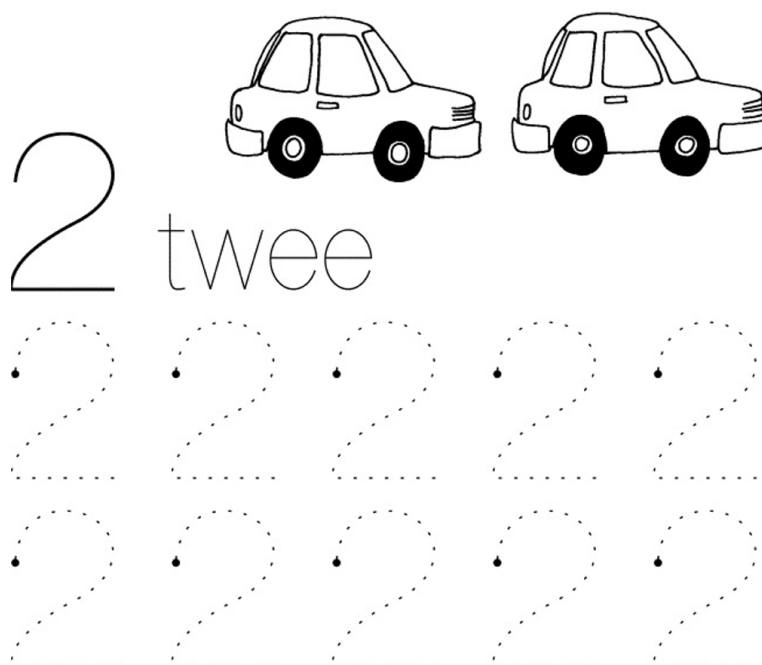


Figure 1.49

---

Oefen

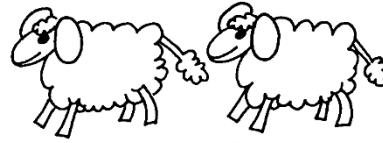
**Aktiwiteit** : Kleispiel – Vorm syfers met klei

Gesyferdheid LU : 2.1
-----------------------

Table 1.23

Getalbegrip

# 2 twee



Vul die getal in.

 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____

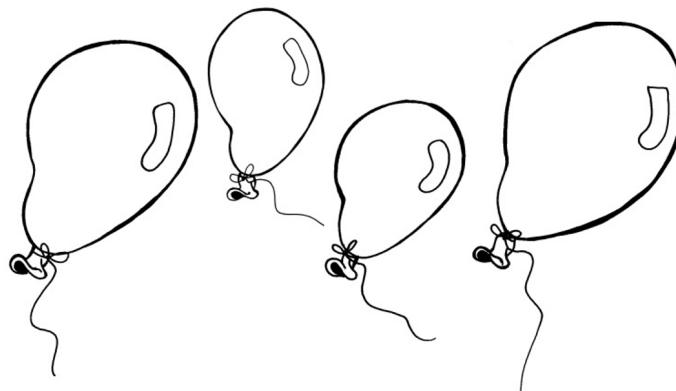
Figure 1.50

Gesyferdheid LU : 1.2

Table 1.24

Sortering

- Kleure



**Figure 1.51**

---

Instruksies: Die opvoeder maak 'n plakkaat van 4 ballonne wat die basiese kleure voorstel (rooi, blou, geel, groen). Sit die kleur wat eerste bespreek word, op die bord. Maak die leerders daarvan bewus dat kleur 'n belangrike rol speel en dat alles in die wêreld 'n kleur het.

Probeer wenke soos die volgende toepas: bv.

- Eerste dag – rooi: Elke leerder trek iets wat rooi is aan of steek dit aan hulle klere vas.
- Identifiseer alles wat rooi is binne en buite die klaskamer.
- Skeur rooi prente uit ou tydskrifte om die ballon mee te plak. Die rooi prente moet eers in kleiner stukkie geskeur word.
- Speletjie: Al die leerders wat oorwegend rooi klere aan het, gaan sit op die stoeltjies en almal wat oorwegend blou aangetrek is, gaan sit op die mat, ensovoorts, sodat hulle kan leer om kleure te identifiseer.
- Maak gebruik van sortering deur gekleurde tellers te groepeer (doppies, proppies, ensovoorts).
- Skeppende aktiwiteite: Skakerings kan aangeleer word deur twee kleure te meng (bv. geel + blou = groen, rooi + geel = oranje).

Gesyferdheid LU : 5.2
-----------------------

**Table 1.25**

Fyn koördinasie  
Syferformasie

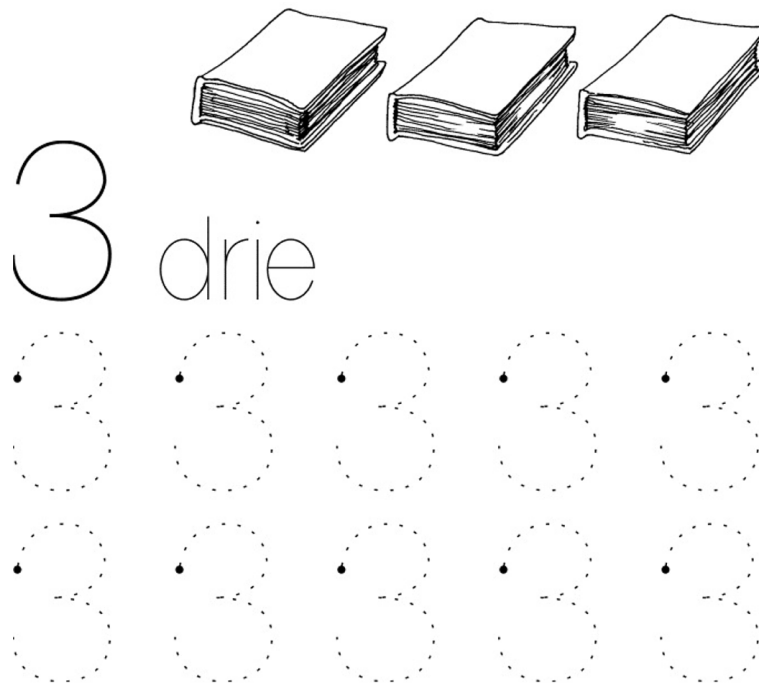


Figure 1.52

---

Oefen

**Aktiwiteit** : Kleispiel – Vorm syfers met klei

Gesyferdheid LU : 2.1
-----------------------

Table 1.26

Getalbegrip

3 drie

Vul die getal in.



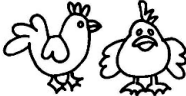

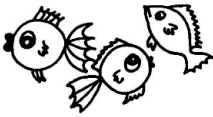






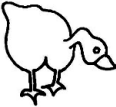
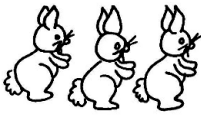
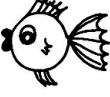



 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____

Figure 1.53

Gesyferdheid LU : 1.2

Table 1.27

Vormkonstantheid  
Middellynkruising

- Verbind die twee houers wat dieselfde is.
- Trek die lyn van links na regs.

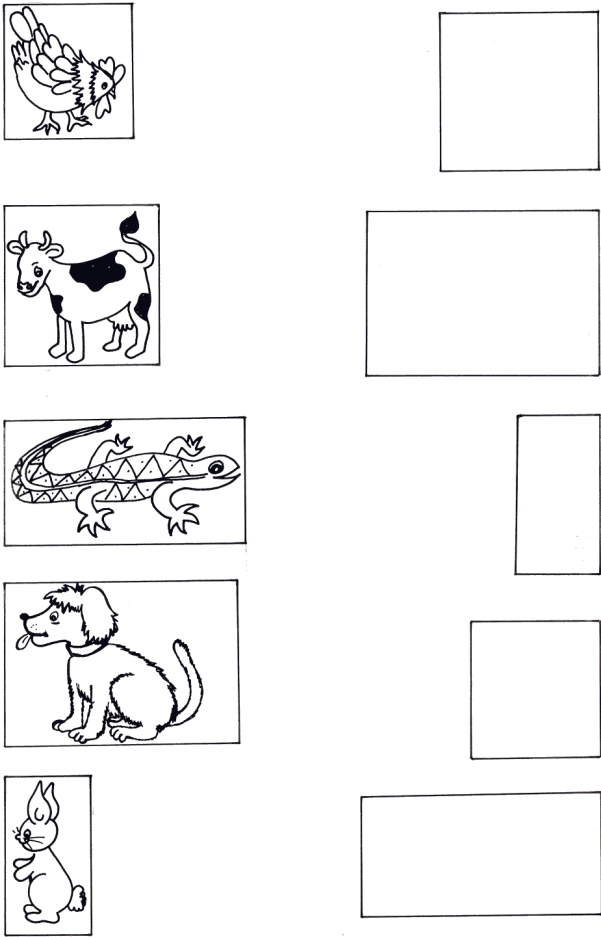


Figure 1.54

Gesyferdheid LU : 1.4

Table 1.28

Fyn koördinasie  
Syferformasie





Figure 1.55

Oefen

**Aktiwiteit** : Kleispiel – Vorm syfers met klei

Gesyferdheid LU : 2.1
-----------------------

Table 1.29

Getalbegrip

# 4 vier

Vul die getal in.



 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____

Figure 1.56

Gesyferdheid LU : 1.2

Table 1.30

## 1.4 Gr. R Module 1 Gesyferdheid - 02<sup>4</sup>

### GESYFERDHEID

<sup>4</sup>This content is available online at <<http://cnx.org/content/m32549/1.1/>>.

‘n Leerprogram vir Graad R  
Module 2  
SYFERFORMASIE  
OPVOEDERS AFDELING  
Memorandum

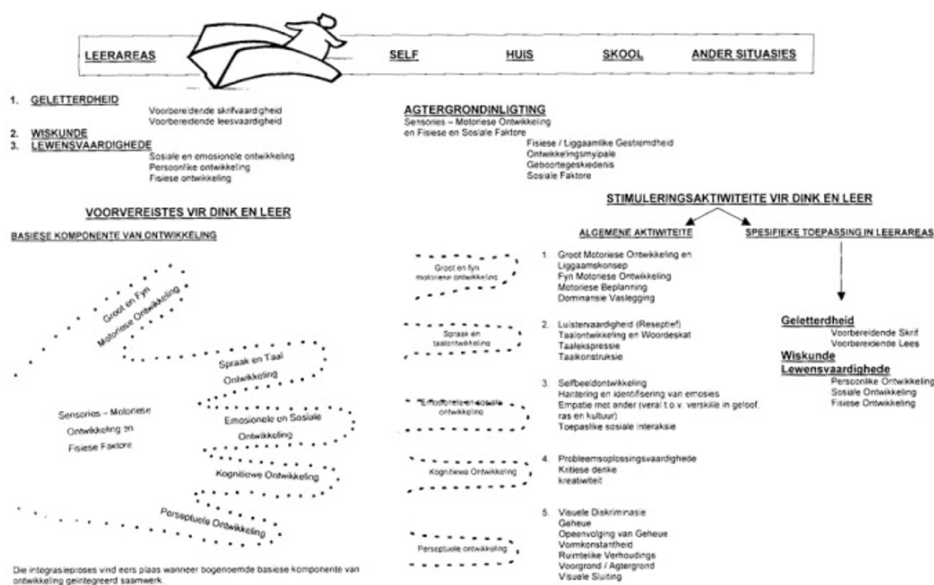


Figure 1.57

## VIR DIE OPVOEDER

### 1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomstest en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en -aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomstest bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewenswaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeie dinge deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werkblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

## 1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomst in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouers kennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomst, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

- 1: voldoen nie aan die vereistes nie;
- 2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;
- 3: voldoen aan die vereistes;
- 4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomst (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkomst geassesseer moet word. Die opvoeder assesser die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Geslyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.

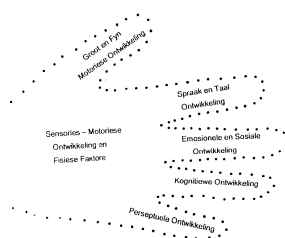


Figure 1.58

## 1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

## BASIESE KOMPONENTE VAN ONTWIKKELING EN ALGEMENE AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets daarvan hierbo is 'n voorstelling van die basiese komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik, aangesien dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



**Figure 1.59**

---

### **Sensories-motoriese ontwikkeling:**

Het die leerder sy motoriese mylpale op die verwagte ouderdom bereik?

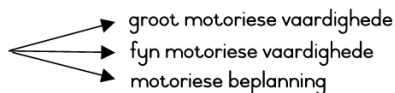
Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem, byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

### • **MOTORIESE ONTWIKKELING**



**Figure 1.60**

---

Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

### • **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samerwerking van die klein spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

- **SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING**

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings
- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

- **EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING**

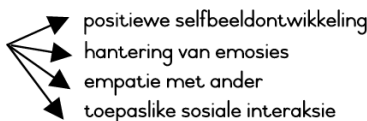


Figure 1.61

---

Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
- Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om aggressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
- Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
- Moedig groepspele en deelname daaraan aan.

- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING** - probleemoplossingsvaardighede



Figure 1.62

---

(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en auditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring

- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op ‘n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. [U+F04F] (horlosie); [U+F083] vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van ‘n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgrond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in ‘n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om ‘n prent of voorwerp as ‘n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:



- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord
- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê 'n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik 'n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. 'n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met 'n s-klank begin
- Speel "telefoontjie" : kinders sit in 'n ry, die eerste een fluister 'n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmoog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

## 1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

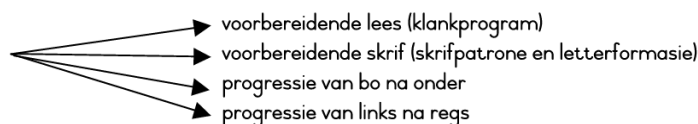


Figure 1.63

---

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteër voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid

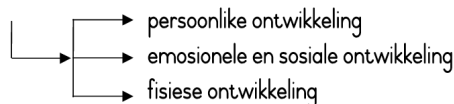


Figure 1.64

---

Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. "noodsituasies", klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

## 1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

'n Voorbeeld van 'n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK
<i>continued on next page</i>

LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
<p><b>GESYFERDHEID (LU 1) GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPE</b> Die leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer. (LU 2) <b>PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRA</b> Die leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik. (LU 5) <b>DATA-HANTERING</b> Die leerder kan data versamel, opsom, vertoon en krities ontleed om gevolgtrekkings en voorspellings te maak en om waarskynlikheid te interpreteer en te bepaal. <b>GELETTERDHEID (LU 1) LUISTER</b> Die leerder kan luister om inligting te verkry en vir genot en kan gepas en krities op 'n wye reeks situasies reageer. (LU 2) <b>PRAAT</b> Die leerder kan met vertroue effektief in die gesproke taal in 'n wye reeks situasies kommunikeer. (LU 3) <b>LEES EN KYK</b> Die leerder kan lees en kyk vir inligting en genot en krities reageer op die estetiese, kulturele en emosionele waardes in tekste. (LU 4) <b>SKRYF</b> Die leerder kan verskillende soorte feitelike of verbeeldingstekste vir 'n wye verskeidenheid doeleindes skryf.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders: 1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik; 1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken; 1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik. Dit word bewys as die leerders:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fisiese voorwerpe en tekeninge gebruik</li> </ul> <p>om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm). Dit word bewys as die leerders: 5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms). Dit word bewys as die leerders: 1.1 aandagtig luister na vrae, instruksies en aankondigings, en gepas reageer; 1.4 klankbewustheid ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• herken dat woorde uit klanke bestaan;</li> <li>• onderskei tussen verskillende klanke, veral aan die begin en einde van woorde;</li> <li>• mondelinge sinne in afsonderlike woorde verdeel (eers eenlettergreppige woorde gebruik);</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken, soos “Wielie Wielie Walie, die aap sit op die balie ...”.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders: 2.5 vrae stel wanneer hy/sy nie verstaan nie of verdere inligting benodig en duidelik reageer op vrae wat aan hom/haar gestel word; 2.8 eie stories vertel en ander se stories in eie woorde oorvertel. Dit word bewys as die leerders: <b>3.1 visuele leidrade gebruik om betekenis teskep:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prente en foto’s noukeurig bekyk en ondersoek om algemene voorwerpe en ervarings te herken;</li> <li>• ‘n prent of figuur in die agtergrond identifiseer;</li> <li>• prente en woorde bymekaar pas;</li> <li>• illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;</li> </ul> <p>3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• beginkonsonante en kort vokale herken;</li> <li>• sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;</li> <li>• begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders: 4.1 eksperimenteer met skryf:</p>

<p>(LU 5)DINK EN REDENEERDie leerder kan taal gebruik om te dink en te redeneer en kan toegang verkry tot inligting, dit prosesseer en gebruik om te leer.LEWENSWAARDIGHEDE(LU 1)BEVORDERING VAN GESONDHEIDDie leerder kan ingeligte besluite neem oor persoonlike, gemeenskaps – en omgewingsgesondheid.(LU 3)PERSOONLIKE ONTWIKKELINGDie leerder kan verworwe lewensvaardighede aanwend om persoonlike potensiaal te verwesenlik en te verbeter ten einde effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ooreenkomste en verskille identifiseer en beskryf;</li> <li>• dinge wat saam hoort bymekaar pas en dinge wat verskillend is, vergelyk;</li> <li>• dinge klassifiseer (soos Sit alle speelgoed in houer, boeke op rak, kryt in blik);</li> <li>• dele van ‘n geheel identifiseer.</li> </ul> <p>5.3 taal gebruik om te ondersoek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vrae vra en verduidelikings soek (bv. hoekom, wat, wie, hoe, waar, wanneer).</li> <li>• verduidelikings gee en oplossings aanbied;</li> <li>• woordraaisels oplos en voltooi.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker;1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik.Dit word bewys as die leerders:3.1 sy eie naam en adres sê.</p>
---	--

Table 1.31

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____
<b>EMOSIONELE &amp; SOSIALE AANPASING</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Het goed aangepas</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om aan te pas</li> <li><input type="checkbox"/> Speel graag in groepe</li> <li><input type="checkbox"/> Speel net met een maatjie</li> </ul>	<b>LUISTER</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Luister met aandag</li> <li><input type="checkbox"/> Kan vir 'n kort rukkie luister</li> <li><input type="checkbox"/> Moet nog leer om te luister</li> </ul>
<b>DEELNAME</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem aktief deel aan klasaktiwiteite</li> <li><input type="checkbox"/> Gee meestal goeie samewerking</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie</li> </ul>	<b>PRAAT</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan korrek en duidelik praat</li> <li><input type="checkbox"/> Woordeskat moet nog uitbrei</li> <li><input type="checkbox"/> Sukkel met sekere klanke</li> </ul>
<b>LIGGAAMSBEWUSTHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan liggaamsdele benoem</li> <li><input type="checkbox"/> Ken nog nie al die liggaamsdele nie</li> </ul>	<b>SKEPPENDE AKTIWITEITE</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem graag deel</li> <li><input type="checkbox"/> Huiwerig om deel te neem</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie deel nie</li> </ul>
<b>VERANTWOORDELIKHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om verantwoordelik te wees</li> </ul>	<b>BUITESPEL</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Speel graag buite</li> <li><input type="checkbox"/> Speel nie graag buite nie</li> <li><input type="checkbox"/> Speel glad nie buite nie</li> </ul>
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Figure 1.65

- Teken dieselfde patroon in die blokkie langsaan.

Regshandige leerder

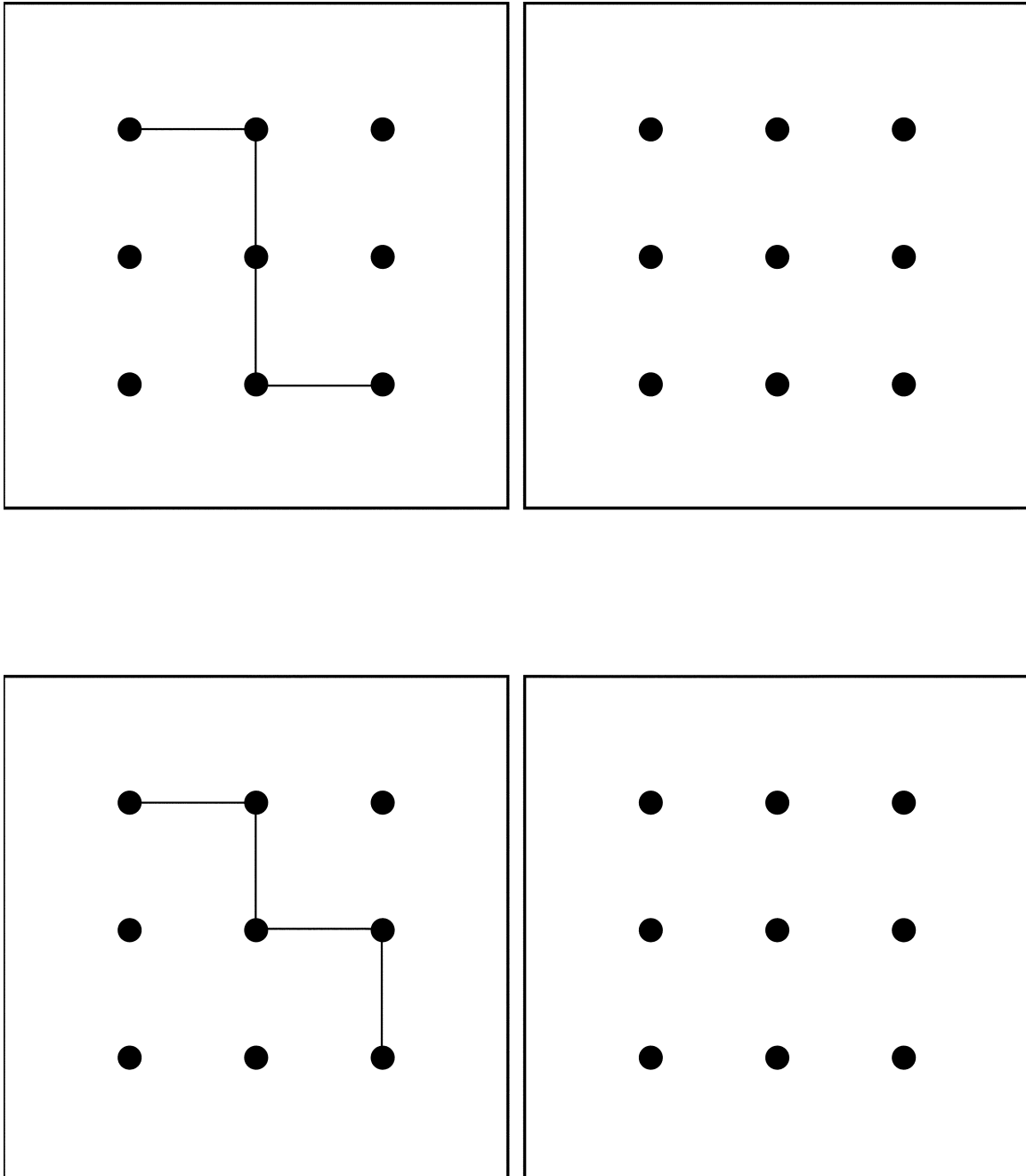


Figure 1.66

Gesyferdheid LU : 2.1

**Table 1.32**

Ruimtelike verhoudings  
 Analise en Sintese

- Teken dieselfde patroon in die blokkie langsaan.

Linkshandige leerder

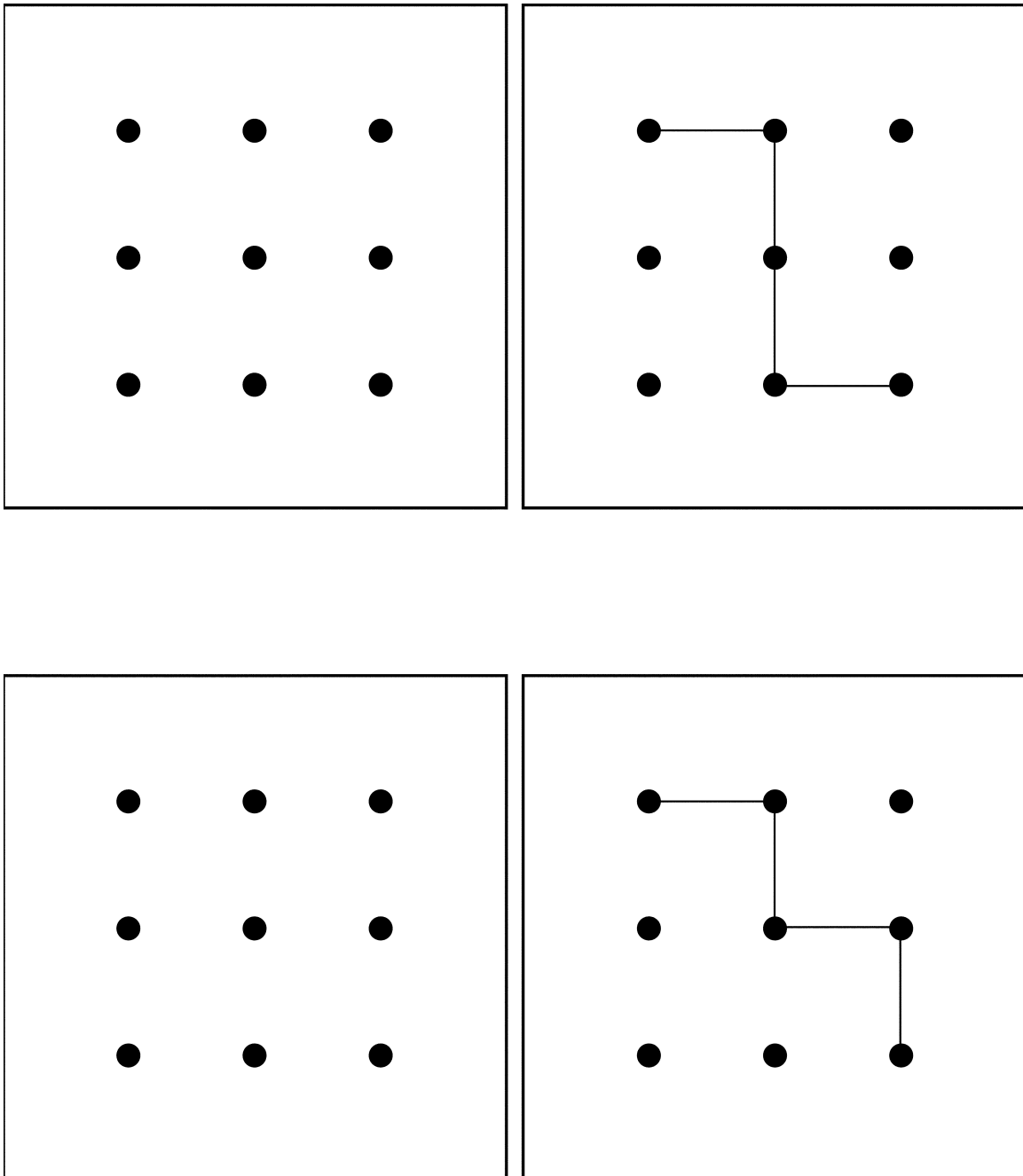


Figure 1.67



Gesyferdheid LU : 2.1

Table 1.33

Getalbegrip



Figure 1.68

Oefen

**Aktiwiteit** : Kleispiel – Vorm syfers met klei

Gesyferdheid LU : 2.1

Table 1.34

Getalbegrip

# 5 vyf



Vul die getal in.

 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____
 _____	 _____	 _____

Figure 1.69

Gesyferdheid LU : 1.2

Table 1.35

r	s	m	n
s	v	m	m
r	s	n	n
v	s	m	n
m	m	r	m
r	n	s	s
n	r	v	v
t	s	m	n
r	n	n	t
s	s	v	n
r	t	m	m
m	m	s	n
r	s	m	t

Figure 1.70

## Getalbegrip

- Hoeveel items van elke soort is daar op die rak?
- Maak soveel kolle in elke blok.

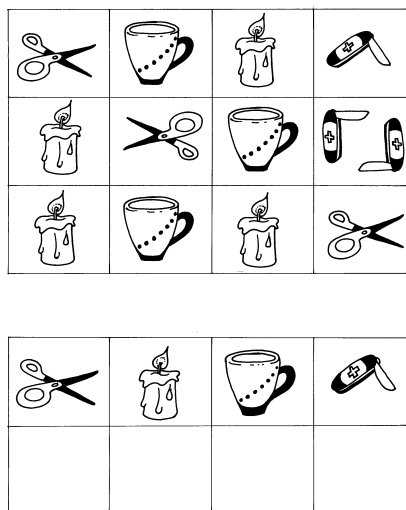


Figure 1.71

Gesyferdheid LU : 1.2
-----------------------

Table 1.36

**Instruksies:** Die leerder moet luister en daarna die instruksie uitvoer.

1. **Voëltjie** – Teken ‘n sirkel bokant die voëltjie en trek ‘n streep onder die voëltjie.
2. **Kers** – Teken vir die kers ‘n geel vlam en kleur die kers groen in.
3. **Telefoon** – Trek ‘n kruis langs die telefoon en teken ‘n sirkel onder die telefoon.
4. **Bal** – Trek ‘n kruis deur die bal.
5. **Beker** – Kleur die boonste helfte van die beker blou in en die onderste helfte rooi.
6. **Stoel** – Teken ‘n rooi bal bo-op die stoel en ‘n blou bal onder die stoel.
7. **Beddens** – Kleur die boonste bed rooi in en die onderste bed groen.
8. **Peer** – Teken ‘n sirkel om die peer en kleur die peer geel in.
9. **Boom** – Teken drie lemoene in die boom.

## Getalbegrip

## Midlynkruising

- Tel die kolle in die blokkies en verbind dit met die regte syfers.

- Trek die lyne van links na regs.

---

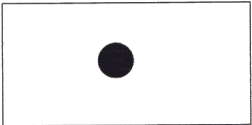


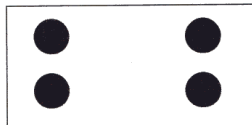
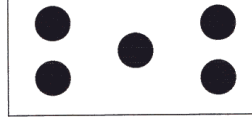
		<div>2</div> <div> twee</div>
		<div>4</div> <div> vier</div>
		<div>1</div> <div> een</div>
		<div>5</div> <div> vyf</div>
		<div>3</div> <div> drie</div>

Figure 1.72

---

Gesyferdheid LU : 1.3

Table 1.37

Logiese Denke en Redenasie  
Logiese Denke en Redenasie  
Vir die opvoeder:  
**DIE WEERKAART**  
Ons kan ‘n weerkaart gebruik om die dae van die week in volgorde vir die leerders aan te leer.

Op die volgende bladsy verskyn ‘n weerkaart wat op karton geplak kan word om dit te versterk. Op die daaropvolgende bladsy vind u stroke met die dae van die week. Hierdie stroke moet uitgeknipt word sodat dit op die weerkaart gepas kan word.

Gee verskillende leerders geleentheid om byvoorbeeld Maandag se kaartjie uit te soek. Die leerder moet dit vir die ander leerders wys en dit dan op die ooreenstemmende weekdag op die weerkaart pas. Almal sê dan saam die dag se naam : Maandag.

Laat die leerders u help om ‘n eenvoudige grafiek van die week se weer saam te stel, byvoorbeeld

SON	2		WIND	1		REËN	3		WOLKE	1
-----	---	--	------	---	--	------	---	--	-------	---

**Table 1.38**

Die syfer in die tweede blokkie is ‘n weergawe van die getal dae in die week wat daardie besondere weerstoestand geheers het.

Geslote vrae:

- Watter dag van die week is dit vandag?
- Watter dag was dit gister?
- Watter dag is dit môre?

Oop-einde vrae:

- Wat doen jy in die oggend?
- Wat doen jy in die middag?
- Wat doen jy in die aand?
- Is daar een dag in die week wat julle gesin uitsonder om iets spesiaals te doen?
- Waarvoor word weerkaarte gebruik?
- Vir wie is dit belangrik en waarom?

Oorbrugging:

- Waar anders sien julle nog weerkaarte? (In koerante, op TV, ensovoorts).

Aktiwiteite:

Gebruik ou koerante om weerkaarte uit te knip. Bespreek weerkaarte met die leerders om hulle bewus te maak van verskillende weerstoestande.

Laat hulle vroegoggend, middag en laatmiddag na die lengte van hulle skaduwee kyk en bespreek die rol van die son in tyd. Plant ‘n stok in die grond en laat hulle die verandering in die skaduwee waarneem deur die loop van die dag.

Speletjie:

Laat die leerders probeer om mekaar se skaduwees raak te trap of om van hulle eie skaduwee weg te kom.

**SEISOENE**

Die weerkaart kan gebruik word om leerders te help om vertrouwd te raak met die seisoene. Leer hulle eers die name van die seisoene aan.

Besprekings:

Bespreek die seisoen waarin hulle nou is, byvoorbeeld winter.

- Watter klere dra ons in die winter en waarom?
- Watter kos eet ons graag in die winter?
- Aan watter sport neem ons in die winter deel?
- Watter vrugte kry ons in die winter?
- Hoe verskil winter van somer?
- Van watter seisoen hou jy die meeste en hoekom?

Aktiwiteit:

Maak 'n groot klasplakboek. Elke leerder maak self 'n illustrasie of bring prente van die volgende:

Winterklere, wintersport, vrugte wat ons in die winter kry en kos wat ons graag in die winter eet...

Laat elkeen sy illustrasie of prent uitknip en plak. Die opvoeder skryf eenvoudige woorde daarby, byvoorbeeld sop, jas, tennis, lemoen. Dit help die leerders om die woorde by die prente te pas en te "lees".

Gesyferdheid LU : 1.4

Table 1.39

## 1.5 Gr. R Module 1 Lewensvaardighede - 01<sup>5</sup>

### LEWENSWAARDIGHEDE

'n Leerprogram vir Graad R

Module 3

LOGIESE DENKE EN REDENASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum

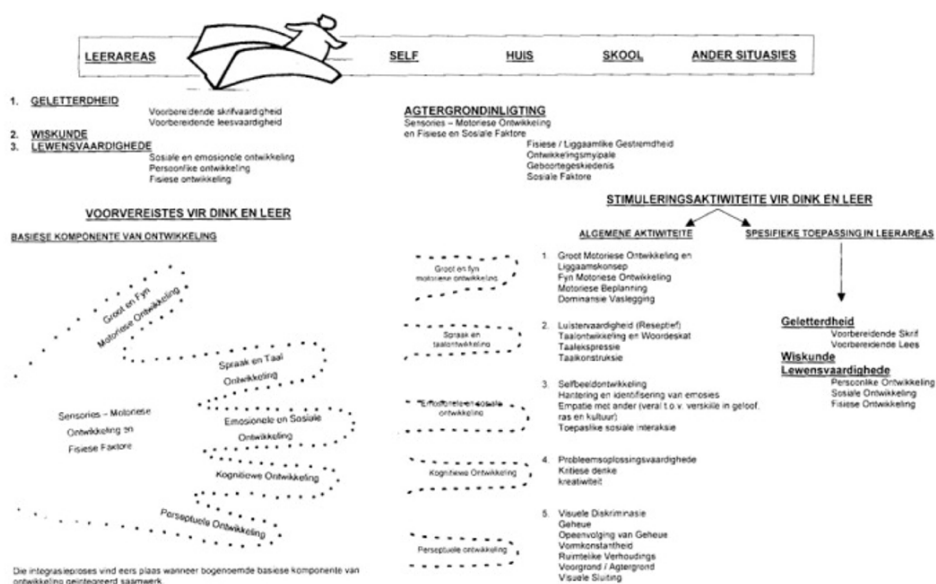


Figure 1.73

### VIR DIE OPVOEDER

<sup>5</sup>This content is available online at <<http://cnx.org/content/m32556/1.1/>>.

## 1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en –aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomst bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeie dinge deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

## 1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouers kennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

- 1: voldoen nie aan die vereistes nie;
- 2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;
- 3: voldoen aan die vereistes;
- 4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Gesyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.



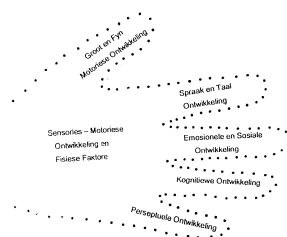


Figure 1.74

## 1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

### BASIESE KOMPONENTE VAN ONTWIKKELING EN ALGEMENE AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets daarvan hierbo is 'n voorstelling van die basiese komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik, aangesien dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Figure 1.75

### **Sensories-motoriese ontwikkeling:**

Het die leerder sy motoriese mylpale op die verwagte ouderdom bereik?

Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem, byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

### • MOTORIESE ONTWIKKELING

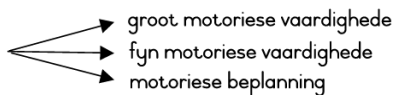


Figure 1.76

---

Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samewerking van die klein spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

- **SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING**

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings
- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

- **EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING**

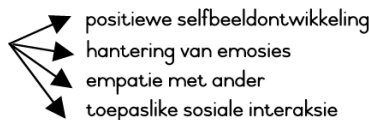


Figure 1.77

---

Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
  - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om aggressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
  - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
  - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING** - probleemoplossingsvaardighede



Figure 1.78

---

(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en ouditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. [U+F04F] (horlosie); [U+F083] vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgrond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **UDITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord
- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê 'n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik 'n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. 'n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met 'n s-klank begin
- Speel "telefoontjie" : kinders sit in 'n ry, die eerste een fluister 'n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n rywordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

## 1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

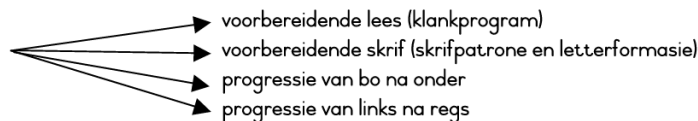


Figure 1.79

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantel, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteër voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid

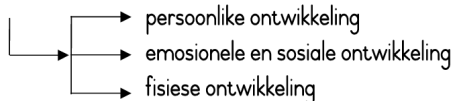


Figure 1.80

Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. "noodsituasies", klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

## 1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK	
LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
<p><b>GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPE</b>Die leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)<b>PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRA</b>Die leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik.(LU 5)<b>DATA-HANTERING</b>Die leerder kan data versamel, opsom, vertoon en krities ontleed om gevolgtrekkings en voorspellings te maak en om waarskynlikheid te interpreteer en te bepaal.<b>GELETTERDHEID(LU 1)LUISTER</b>Die leerder kan luister om inligting te verkry en vir genot en kan gepas en krities op 'n wye reeks situasies reageer.(LU 2)<b>PRAAT</b>Die leerder kan met vertroue effektief in die gesproke taal in 'n wye reeks situasies kommunikeer.(LU 3)<b>LEES EN KYK</b>Die leerder kan lees en kyk vir inligting en genot en krities reageer op die estetiese, kulturele en emosionele waardes in tekste.(LU 4)<b>SKRYF</b>Die leerder kan verskillende soorte feitelike of verbeeldingstekste vir 'n wye verskeidenheid doeleindes skryf.(LU 5)<b>DINK EN REDENEER</b>Die leerder kan taal gebruik om te dink en te redeneer en kan toegang verkry tot inligting, dit prosesseer en gebruik om te leer.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fisiese voorwerpe en tekeninge gebruik</li> </ul> <p>om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as die leerders:1.1 aandagtig luister na vrae, instruksies en aankondigings, en gepas reageer;1.4 klankbewustheid ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• herken dat woorde uit klanke bestaan;</li> <li>• onderskei tussen verskillende klanke, veral aan die begin en einde van woorde;</li> <li>• mondelinge sinne in afsonderlike woorde verdeel (eers eenlettergrepige woorde gebruik);</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken, soos “Wielie Wielie Walie, die aap sit op die balie ...”.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:2.5 vrae stel wanneer hy/sy nie verstaan nie of verdere inligting benodig en duidelik reageer op vrae wat aan hom/haar gestel word;2.8 eie stories vertel en ander se stories in eie woorde oorvertel.Dit word bewys as die leerders:<b>3.1 visuele leidrade gebruik om betekenis teskep:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prente en foto’s noukeurig bekyk en ondersoek om algemene voorwerpe en ervaringe te herken;</li> <li>• ‘n prent of figuur in die agtergrond identifiseer;</li> <li>• prente en woorde bymekaar pas;</li> <li>• illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;</li> </ul> <p>3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• beginkonsonante en kort vokale herken;</li> <li>• sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;</li> <li>• begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:4.1 eksperimenteer</p>



Table 1.40

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____ 
<b>EMOSIONELE &amp; SOSIALE AANPASING</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Het goed aangepas</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om aan te pas</li> <li><input type="checkbox"/> Speel graag in groepe</li> <li><input type="checkbox"/> Speel net met een maatjie</li> </ul>	<b>LUISTER</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Luister met aandag</li> <li><input type="checkbox"/> Kan vir 'n kort rukkie luister</li> <li><input type="checkbox"/> Moet nog leer om te luister</li> </ul>
<b>DEELNAME</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem aktief deel aan klasaktiwiteite</li> <li><input type="checkbox"/> Gee meestal goeie samewerking</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie</li> </ul>	<b>PRAAT</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan korrek en duidelik praat</li> <li><input type="checkbox"/> Woordeskat moet nog uitbrei</li> <li><input type="checkbox"/> Sukkel met sekere klanke</li> </ul>
<b>LIGGAAMSBEWUSTHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan liggaamsdele benoem</li> <li><input type="checkbox"/> Ken nog nie al die liggaamsdele nie</li> </ul>	<b>SKEPPENDE AKTIWITEITE</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem graag deel</li> <li><input type="checkbox"/> Huiwerig om deel te neem</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie deel nie</li> </ul>
<b>VERANTWOORDELIKHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om verantwoordelik te wees</li> </ul>	<b>BUITESPEL</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Speel graag buite</li> <li><input type="checkbox"/> Speel nie graag buite nie</li> <li><input type="checkbox"/> Speel glad nie buite nie</li> </ul>
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Figure 1.81

Ouditiewe  
Geheue

- Wie is ek?

Teken jouself

Vingerafdruk (duim)

**Table 1.41**

Die kinders moet mondelings die volgende aanleer.

- Naam en van
- Adres en telefoon nr.

Ouderdom en geboortedatum

Lewensvaardigheid LU : 3.1

**Table 1.42**

Logiese Denke en Redenasie

Kreatiewe Denke

DIE KOMBUIS

Die belang van veiligheid en gesondheid in die gesin.

**Geslote vrae:** (het slegs een korrekte antwoord)

1. Hoeveel mense sit om die tafel?
2. Wie is die oudste en wie is die jongste? Hoe weet jy dit?
3. Watter vertrek is dit in die huis?
4. Watter seisoen van die jaar is dit en hoe weet jy dit?
5. Hoe weet jy die ketel kook?
6. Kyk goed na die prentjie en omkring en benoem al die gevare.

**Oop-einde vrae:** (meer as een antwoord kan korrek wees)

1. Wat is 'n familie of gesin?
2. Hoe kan die gevare in die kombuis voorkom word?
3. Hoe verskil jou kombuis tuis van die een in die prentjie?
4. Die mense in die prentjie eet pap en brood vir ontbyt – wat eet jy vir ontbyt?
5. Het jy enige takies in die kombuis, byvoorbeeld tafeldek?
6. Hoekom is dit belangrik om jou hande voor ete te was?
7. Hoekom is dit belangrik dat kos skoon moet wees?
8. Hoe kan julle jul kombuis tuis veiliger maak?

**Oorbrugging:** (Toepassing van dit wat jy geleer het na ander situasies, byvoorbeeld tuis of elders in die samelewing).

1. Watter ander plekke in die omgewing of samelewing moet veiliger gemaak word? (bv. winkels)Hoe dink jy dit kan gedoen word?

Bespreking:

Bespreek die noodmaatreëls indien 'n kind:

- huishoudelike middels sou drink
- brandwonde sou opdoen

Aktiwiteit:

Maak 'n plakkaat van gesonde en ongesonde kos – verskaf redes.

Lewensvaardigheid LU : 1.4

**Table 1.43**

Logiese Denke en Redenasie

Kreatiewe Denke

***Image not finished***

**Figure 1.82**

[U+F023]



Figure 1.83

Lewensvaardigheid LU : 1.4

**Table 1.44**

Logiese denke en redenasie

Getalbegrip

DIE BADKAMER

Persoonlike versorging, higiëne en veiligheid.

**Geslote Vrae:**

1. Watter vertrek is dit in die huis?
2. Hoeveel krane is daar in die badkamer?
3. Watter gevaarlike situasies kan jy sien? Kleur dit in.

**Oop-einde Vrae:**

1. Wat kan gebeur met die dogtertjie op die stoel?
2. Wat kan met die brandende kers gebeur?
3. Wat kan gebeur as iemand op die seep trap?
4. Is dit nodig om die bad so vol water te tap?
5. Hoekom is dit noodsaaklik om gereeld te bad, hare te was en tande te borsel?
6. Hoe verskil jou badkamer tuis van die een in die prentjie?
7. Watter gevare is daar in jou badkamer tuis en wat kan jy doen om dit meer veilig te maak?
8. Hoe kan julle water bespaar in die badkamer?

**Oorbrugging:**

Waar elders tuis of op ander plekke kan water bespaar word en hoe?

**Aktiwiteit:**

Demonstreer die regte manier om tande te borsel.

Gebruik 'n pop om te demonstreer hoe hare gewas behoort te word of was een van die leerders se hare.

**Bespreking:**

Besprek verskillende soorte toilette en die higiëniese gebruik daarvan, asook die noodsaaklikheid om jou hande te was na die gebruik van die toilet.

Lewensvaardigheid LU : 1.2

**Table 1.45**

## 1.6 Gr. R Module 1 Lewensvaardighede - 02<sup>6</sup>

LEWENSWAARDIGHEDE

'n Leerprogram vir Graad R

Module 3

LOGIESE DENKE EN REDENASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum

---

<sup>6</sup>This content is available online at <<http://cnx.org/content/m32559/1.1/>>.

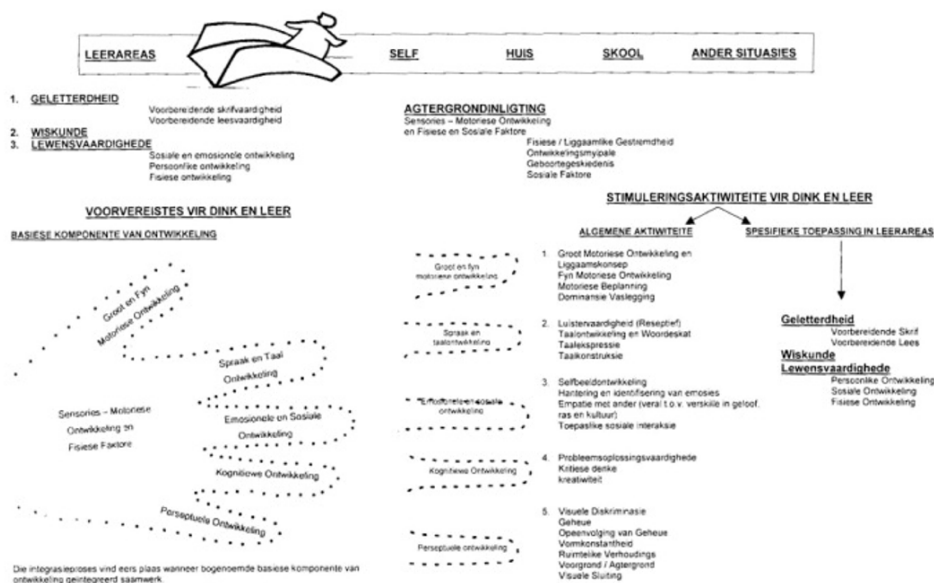


Figure 1.84

## VIR DIE OPVOEDER

### 1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomstestel en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leerleenthede en –aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomstestel bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeie dinge deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werkblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

## 1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouers kennis neem volgens wat ter standarde die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

- 1: voldoen nie aan die vereistes nie;
- 2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;
- 3: voldoen aan die vereistes;
- 4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Geslyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.

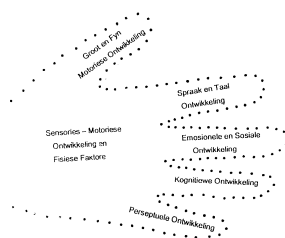


Figure 1.85

## 1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

### BASIESE KOMPONENTE VAN ONTWIKKELING EN ALGEMENE AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets daarvan hierbo is 'n voorstelling van die basiese

komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik, aangesien dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Figure 1.86

---

#### **Sensories-motoriese ontwikkeling:**

Het die leerder sy motoriese mylpale op die verwagte ouderdom bereik?

Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem, byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

#### **• MOTORIESE ONTWIKKELING**

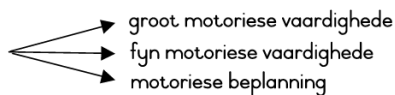


Figure 1.87

---

Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

#### **• GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samewerking van die klein spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:



- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

#### • SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings
- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

#### • EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING



**Figure 1.88**

---

Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
- Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.

- Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
- Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING** - probleemoplossingsvaardighede



Figure 1.89

(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sintuie na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en ouditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte

- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. [U+F04F] (horlosie); [U+F083] vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgrond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord
- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê 'n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank ‘n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê ‘n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat ‘n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is ‘n rywordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruis oefeninge aan, bv. raak met regterelmoog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

## 1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

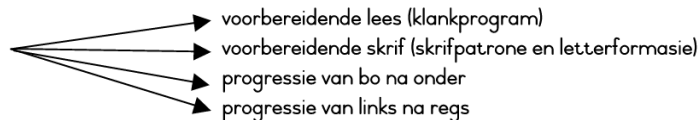


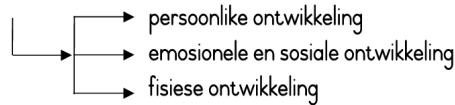
Figure 1.90

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteit
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantel, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteër voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



**Figure 1.91**

---

Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. "noodsituasies", klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

## 1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

'n Voorbeeld van 'n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK	
LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
<p><b>GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPE</b>Die leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)<b>PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRA</b>Die leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik.(LU 5)<b>DATA-HANTERING</b>Die leerder kan data versamel, opsom, vertoon en krities ontleed om gevolgtrekkings en voorspellings te maak en om waarskynlikheid te interpreteer en te bepaal.<b>GELETTERDHEID(LU 1)LUISTER</b>Die leerder kan luister om inligting te verkry en vir genot en kan gepas en krities op 'n wye reeks situasies reageer.(LU 2)<b>PRAAT</b>Die leerder kan met vertroue effektief in die gesproke taal in 'n wye reeks situasies kommunikeer.(LU 3)<b>LEES EN KYK</b>Die leerder kan lees en kyk vir inligting en genot en krities reageer op die estetiese, kulturele en emosionele waardes in tekste.(LU 4)<b>SKRYF</b>Die leerder kan verskillende soorte feitelike of verbeeldingstekste vir 'n wye verskeidenheid doeleindes skryf.(LU 5)<b>DINK EN REDENEER</b>Die leerder kan taal gebruik om te dink en te redeneer en kan toegang verkry tot inligting, dit prosesseer en gebruik om te leer.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fisiese voorwerpe en tekeninge gebruik</li> </ul> <p>om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as die leerders:1.1 aandagtig luister na vrae, instruksies en aankondigings, en gepas reageer;1.4 klankbewustheid ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• herken dat woorde uit klanke bestaan;</li> <li>• onderskei tussen verskillende klanke, veral aan die begin en einde van woorde;</li> <li>• mondelinge sinne in afsonderlike woorde verdeel (eers eenlettergreppige woorde gebruik);</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken, soos “Wielie Wielie Walie, die aap sit op die balie ...”.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:2.5 vrae stel wanneer hy/sy nie verstaan nie of verdere inligting benodig en duidelik reageer op vrae wat aan hom/haar gestel word;2.8 eie stories vertel en ander se stories in eie woorde oorvertel.Dit word bewys as die leerders:<b>3.1 visuele leidrade gebruik om betekenis teskep:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prente en foto’s noukeurig bekyk en ondersoek om algemene voorwerpe en ervaringe te herken;</li> <li>• ‘n prent of figuur in die agtergrond identifiseer;</li> <li>• prente en woorde bymekaar pas;</li> <li>• illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;</li> </ul> <p>3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• beginkonsonante en kort vokale herken;</li> <li>• sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;</li> <li>• begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:4.1 eksperimenteer</p>

Table 1.46

<div style="text-align: center;">            SKOOL : _____ DATUM : _____            LEERDER : _____         </div> <div style="text-align: center;"> <b>My vordering in Graad R</b> </div> <div style="text-align: right;">  </div>	
<b>EMOSIONELE &amp; SOSIALE AANPASING</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Het goed aangepas</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om aan te pas</li> <li><input type="checkbox"/> Speel graag in groepe</li> <li><input type="checkbox"/> Speel net met een maatjie</li> </ul>	<b>LUISTER</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Luister met aandag</li> <li><input type="checkbox"/> Kan vir 'n kort rukkie luister</li> <li><input type="checkbox"/> Moet nog leer om te luister</li> </ul>
<b>DEELNAME</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem aktief deel aan klasaktiwiteite</li> <li><input type="checkbox"/> Gee meestal goeie samewerking</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie</li> </ul>	<b>PRAAT</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan korrek en duidelik praat</li> <li><input type="checkbox"/> Woordeskat moet nog uitbrei</li> <li><input type="checkbox"/> Sukkel met sekere klanke</li> </ul>
<b>LIGGAAMSBEWUSTHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan liggaamsdele benoem</li> <li><input type="checkbox"/> Ken nog nie al die liggaamsdele nie</li> </ul>	<b>SKEPPENDE AKTIWITEITE</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem graag deel</li> <li><input type="checkbox"/> Huiwerig om deel te neem</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie deel nie</li> </ul>
<b>VERANTWOORDELIKHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om verantwoordelik te wees</li> </ul>	<b>BUITESPEL</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Speel graag buite</li> <li><input type="checkbox"/> Speel nie graag buite nie</li> <li><input type="checkbox"/> Speel glad nie buite nie</li> </ul>
SKOOLHOOF : _____ OPVOEDER : _____	

Figure 1.92

Logiese Denke en Redenasie  
Kreatiewe Denke

---



Figure 1.93

---





Figure 1.94

Lewensvaardigheid LU : 1.2
----------------------------

Table 1.47

Logiese Denke en Redenasie

Vir die opvoeder:

**DIE WEERKAART**

Ons kan 'n weerkaart gebruik om die dae van die week in volgorde vir die leerders aan te leer.

Op die volgende bladsy verskyn ‘n weerkaart wat op karton geplak kan word om dit te versterk. Op die daaropvolgende bladsy vind u stroke met die dae van die week. Hierdie stroke moet uitgeknipt word sodat dit op die weerkaart gepas kan word.

Gee verskillende leerders geleentheid om byvoorbeeld Maandag se kaartjie uit te soek. Die leerder moet dit vir die ander leerders wys en dit dan op die ooreenstemmende weekdag op die weerkaart pas. Almal sê dan saam die dag se naam : Maandag.

Laat die leerders u help om ‘n eenvoudige grafiek van die week se weer saam te stel, byvoorbeeld

SON	2		WIND	1		REËN	3		WOLKE	1
-----	---	--	------	---	--	------	---	--	-------	---

**Table 1.48**

Die syfer in die tweede blokkie is ‘n weergawe van die getal dae in die week wat daardie besondere weerstoestand geheers het.

Geslote vrae:

- Watter dag van die week is dit vandag?
- Watter dag was dit gister?
- Watter dag is dit môre?

Oop-einde vrae:

- Wat doen jy in die oggend?
- Wat doen jy in die middag?
- Wat doen jy in die aand?
- Is daar een dag in die week wat julle gesin uitsonder om iets spesiaals te doen?
- Waarvoor word weerkaarte gebruik?
- Vir wie is dit belangrik en waarom?

Oorbrugging:

- Waar anders sien julle nog weerkaarte? (In koerante, op TV, ensovoorts).

Aktiwiteite:

Gebruik ou koerante om weerkaarte uit te knip. Bespreek weerkaarte met die leerders om hulle bewus te maak van verskillende weerstoestande.

Laat hulle vroegoggend, middag en laatmiddag na die lengte van hulle skaduwee kyk en bespreek die rol van die son in tyd. Plant ‘n stok in die grond en laat hulle die verandering in die skaduwee waarneem deur die loop van die dag.

Speletjie:

Laat die leerders probeer om mekaar se skaduwees raak te trap of om van hulle eie skaduwee weg te kom.

**SEISOENE**

Die weerkaart kan gebruik word om leerders te help om vertrouwd te raak met die seisoene. Leer hulle eers die name van die seisoene aan.

Besprekings:

Bespreek die seisoen waarin hulle nou is, byvoorbeeld winter.

- Watter klere dra ons in die winter en waarom?
- Watter kos eet ons graag in die winter?
- Aan watter sport neem ons in die winter deel?
- Watter vrugte kry ons in die winter?
- Hoe verskil winter van somer?
- Van watter seisoen hou jy die meeste en hoekom?

Aktiwiteit:

Maak 'n groot klasplakboek. Elke leerder maak self 'n illustrasie of bring prente van die volgende:

Winterklere, wintersport, vrugte wat ons in die winter kry en kos wat ons graag in die winter eet...

Laat elkeen sy illustrasie of prent uitknip en plak. Die opvoeder skryf eenvoudige woorde daarby, byvoorbeeld sop, jas, tennis, lemoen. Dit help die leerders om die woorde by die prente te pas en te "lees".

Lewensvaardigheid LU : 4

Table 1.49

---

Maandag	
Dinsdag	
Woensdag	
Donderdag	

Figure 1.95

---



Vrydag	
Saterdag	
Sondag	
	
	
	
	
	
	
	
	

Figure 1.96

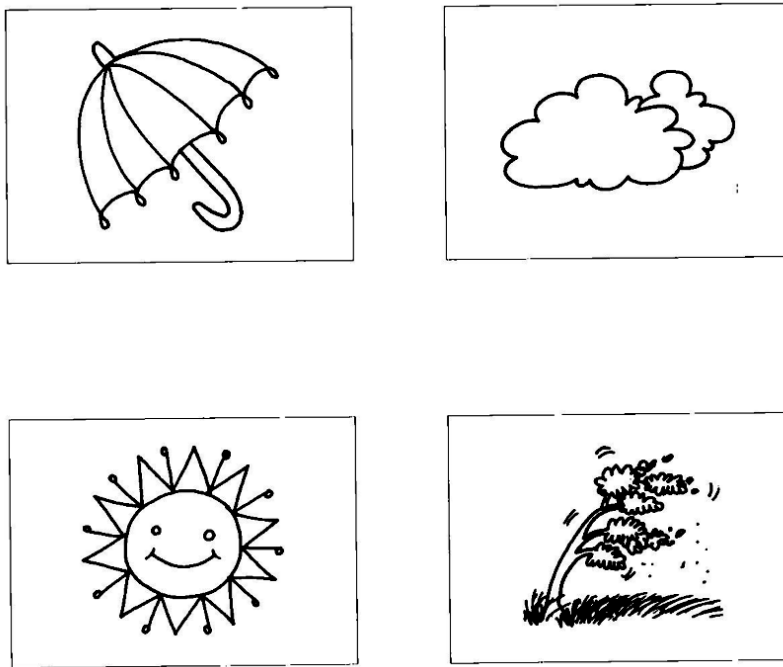


Figure 1.97

---

Maak sewe afdrucke van elke prentjie sodat daar byvoorbeeld 7 sonnetjies is vir die 7 dae van die week (net in geval die son elke dag van die week skyn).



# Chapter 2

## Kwartaal 2

### 2.1 Gr. R Module 2 Geletterdheid - -3<sup>1</sup>

#### GELETTERDHEID

'n Leerprogram vir Graad R

Module 1

FYN KOÖRDINASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum

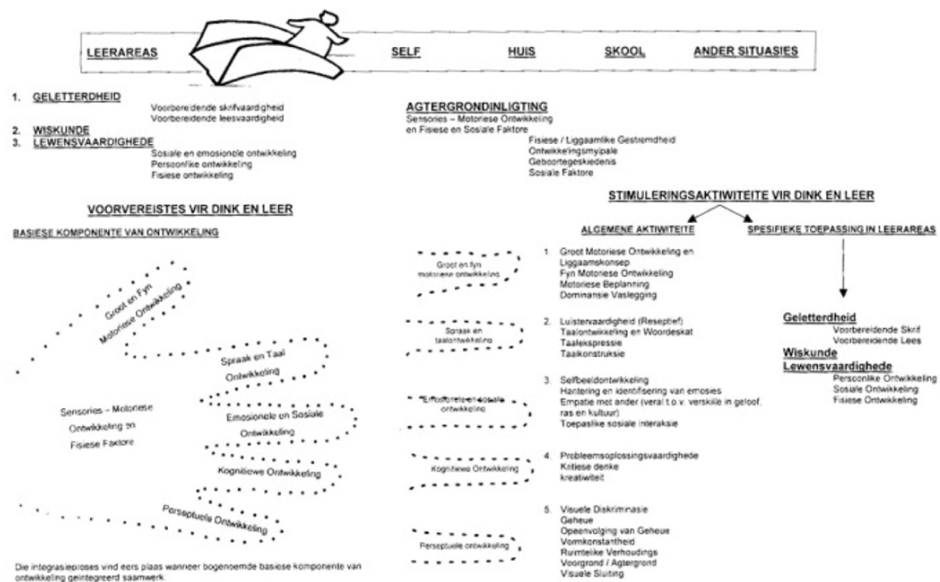


Figure 2.1

<sup>1</sup>This content is available online at <<http://cnx.org/content/m32536/1.1/>>.

## VIR DIE OPVOEDER

### 1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en –aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

### 1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouers kennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

- 1: voldoen nie aan die vereistes nie;
- 2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;
- 3: voldoen aan die vereistes;
- 4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Gesyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.



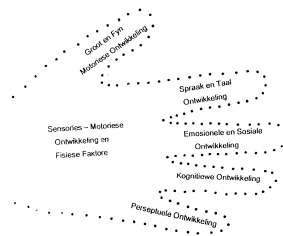


Figure 2.2

## 1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

### BASIESE KOMPONENTE VAN ONTWIKKELING EN ALGEMENE AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets daarvan hierbo is 'n voorstelling van die basiese komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik, aangesien dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.

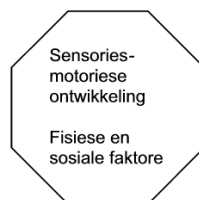


Figure 2.3

### **Sensories-motoriese ontwikkeling:**

Het die leerder sy motoriese mylpale op die verwagte ouderdom bereik?

Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem, byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

### • MOTORIESE ONTWIKKELING

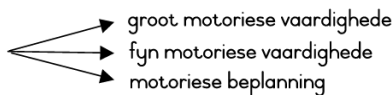


Figure 2.4

---

Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samerwerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)

- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samerwerking van die klein spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind

- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

- **SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING**

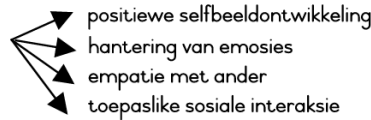
Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings
- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

- **EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING**



**Figure 2.5**

---

Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
- Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om aggressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
- Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
- Moedig groepspele en deelname daaraan aan.

- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING** - probleemoplossingsvaardighede



**Figure 2.6**

---

(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sintuie na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en ouditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. [U+F04F] (horlosie); [U+F083] vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies

- **Voorgrond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte

- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skoolastiese vaardighede.

- **UDITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord
- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê 'n nommer of letters en laat die kind dit herhaal

- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik 'n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. 'n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met 'n s-klank begin

- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank ‘n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê ‘n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat ‘n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is ‘n rywordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruis oefeninge aan, bv. raak met regterelmbuig aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

## 1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

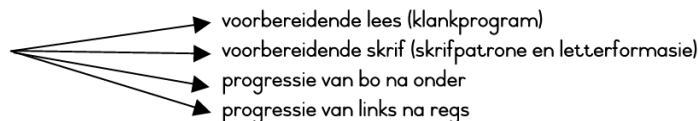


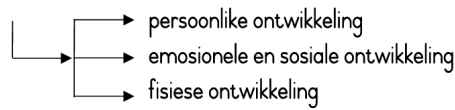
Figure 2.7

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
  - Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
  - Vergelyking en rangskikking van getalle
  - Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
  - Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
  - Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
  - Aantel, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
  - Sorteer voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- 
- Lewensvaardigheid



**Figure 2.8**

---

Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. "noodsituasies", klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

## 1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

'n Voorbeeld van 'n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK	
LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
<p><b>GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPE</b>Die leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)<b>PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRA</b>Die leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik.(LU 5)<b>DATA-HANTERING</b>Die leerder kan data versamel, opsom, vertoon en krities ontleed om gevolgtrekkings en voorspellings te maak en om waarskynlikheid te interpreteer en te bepaal.<b>GELETTERDHEID(LU 1)LUISTER</b>Die leerder kan luister om inligting te verkry en vir genot en kan gepas en krities op 'n wye reeks situasies reageer.(LU 2)<b>PRAAT</b>Die leerder kan met vertroue effektief in die gesproke taal in 'n wye reeks situasies kommunikeer.(LU 3)<b>LEES EN KYK</b>Die leerder kan lees en kyk vir inligting en genot en krities reageer op die estetiese, kulturele en emosionele waardes in tekste.(LU 4)<b>SKRYF</b>Die leerder kan verskillende soorte feitelike of verbeeldingstekste vir 'n wye verskeidenheid doeleindes skryf.(LU 5)<b>DINK EN REDENEER</b>Die leerder kan taal gebruik om te dink en te redeneer en kan toegang verkry tot inligting, dit prosesseer en gebruik om te leer.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fisiese voorwerpe en tekeninge gebruik</li> </ul> <p>om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as die leerders:1.1 aandagtig luister na vrae, instruksies en aankondigings, en gepas reageer;1.4 klankbewustheid ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• herken dat woorde uit klanke bestaan;</li> <li>• onderskei tussen verskillende klanke, veral aan die begin en einde van woorde;</li> <li>• mondelinge sinne in afsonderlike woorde verdeel (eers eenlettergreppige woorde gebruik);</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken, soos “Wielie Wielie Walie, die aap sit op die balie ...”.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:2.5 vrae stel wanneer hy/sy nie verstaan nie of verdere inligting benodig en duidelik reageer op vrae wat aan hom/haar gestel word;2.8 eie stories vertel en ander se stories in eie woorde oorvertel.Dit word bewys as die leerders:<b>3.1 visuele leidrade gebruik om betekenis teskep:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prente en foto’s noukeurig bekyk en ondersoek om algemene voorwerpe en ervaringe te herken;</li> <li>• ‘n prent of figuur in die agtergrond identifiseer;</li> <li>• prente en woorde bymekaar pas;</li> <li>• illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;</li> </ul> <p>3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• beginkonsonante en kort vokale herken;</li> <li>• sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;</li> <li>• begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:4.1 eksperimenteer</p>



Table 2.1

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____ 
<b>EMOSIONELE &amp; SOSIALE AANPASING</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Het goed aangepas</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om aan te pas</li> <li><input type="checkbox"/> Speel graag in groepe</li> <li><input type="checkbox"/> Speel net met een maatjie</li> </ul>	<b>LUISTER</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Luister met aandag</li> <li><input type="checkbox"/> Kan vir 'n kort rukkie luister</li> <li><input type="checkbox"/> Moet nog leer om te luister</li> </ul>
<b>DEELNAME</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem aktief deel aan klasaktiwiteite</li> <li><input type="checkbox"/> Gee meestal goeie samewerking</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie</li> </ul>	<b>PRAAT</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan korrek en duidelik praat</li> <li><input type="checkbox"/> Woordeskat moet nog uitbrei</li> <li><input type="checkbox"/> Sukkel met sekere klanke</li> </ul>
<b>LIGGAAMSBEWUSTHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan liggaamsdele benoem</li> <li><input type="checkbox"/> Ken nog nie al die liggaamsdele nie</li> </ul>	<b>SKEPPENDE AKTIWITEITE</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem graag deel</li> <li><input type="checkbox"/> Huiwerig om deel te neem</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie deel nie</li> </ul>
<b>VERANTWOORDELIKHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om verantwoordelik te wees</li> </ul>	<b>BUITESPEL</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Speel graag buite</li> <li><input type="checkbox"/> Speel nie graag buite nie</li> <li><input type="checkbox"/> Speel glad nie buite nie</li> </ul>
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Figure 2.9

## Hand- Oog Koördinasie

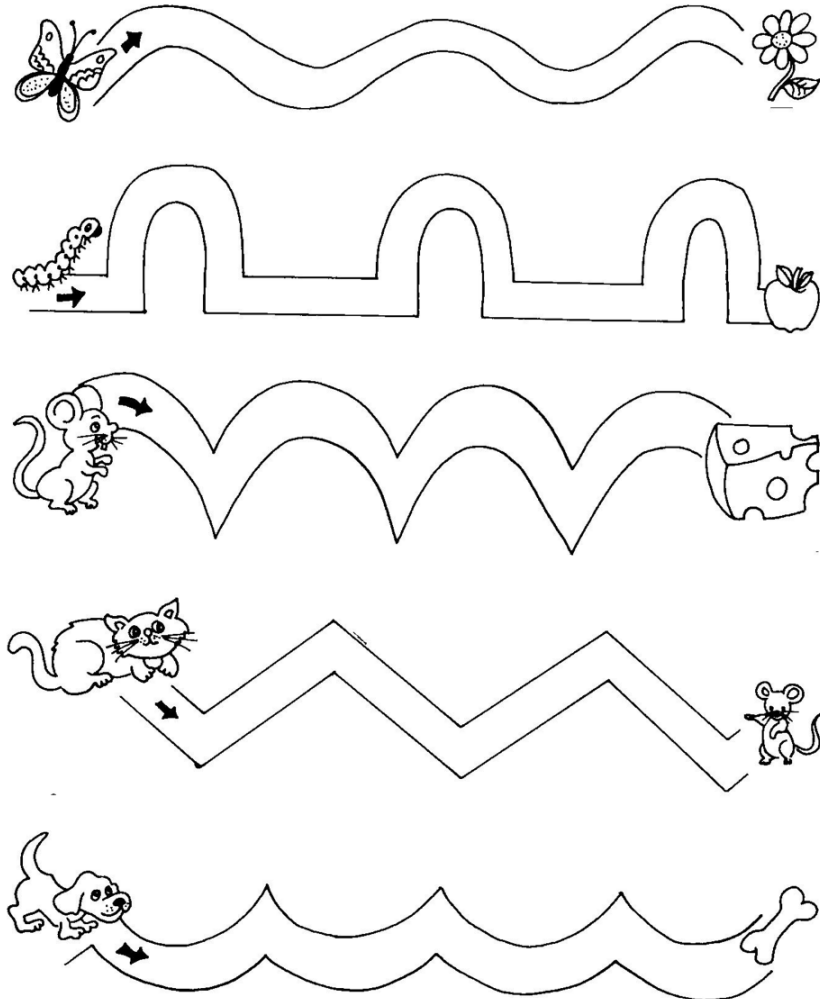


Figure 2.10

Geletterdheid LU : 4.1
------------------------

Table 2.2

DIE KLASKAMER  
Geslote vrae

- Wat doen die kinders wat op die mat sit?

- Hoeveel kinders is daar in die prentjie?
- Wat doen die dogtertjie by die drommetjie?

Oop-einde vrae

- Hoe het jy die eerste dag in Graad R gevoel?
- Hoe voel jy nou?
- Van watter aktiwiteit in die klas hou jy die meeste? En die minste?
- Het jy 'n spesifieke takie in die klas?
- Hoe kan jy help om die klas netjies en skoon te hou?
- Hoekom is dit belangrik om betyds vir skool te wees?
- Speel jy graag in 'n groepie of liewers met slegs een maatjie?
- Wat moet jy doen as jy dors word of toilet toe wil gaan?

Oorbrugging

- Waar anders is dit ook belangrik om betyds te wees?

Besprekings

- Bespreek drie veiligheidsmaatreëls wat toegepas kan word wanneer 'n leerder beseer of bloei en hoekom dit noodsaaklik is om nie aan die bloed te raak nie (MIV).

Logiese Denke en Redenasie

Kreatiewe Denke

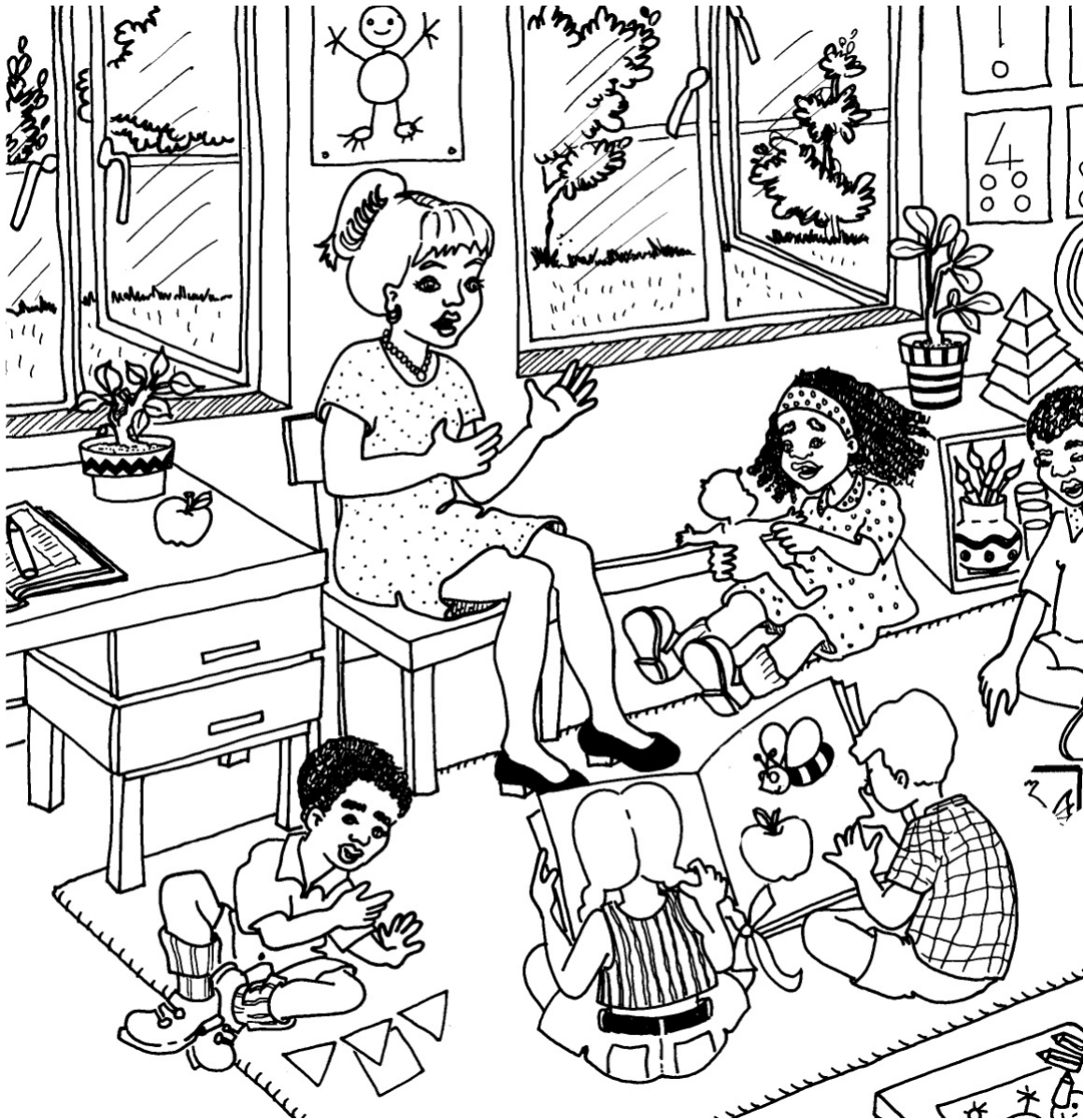


Figure 2.11

Geletterdheid LU : 3.1

Table 2.3

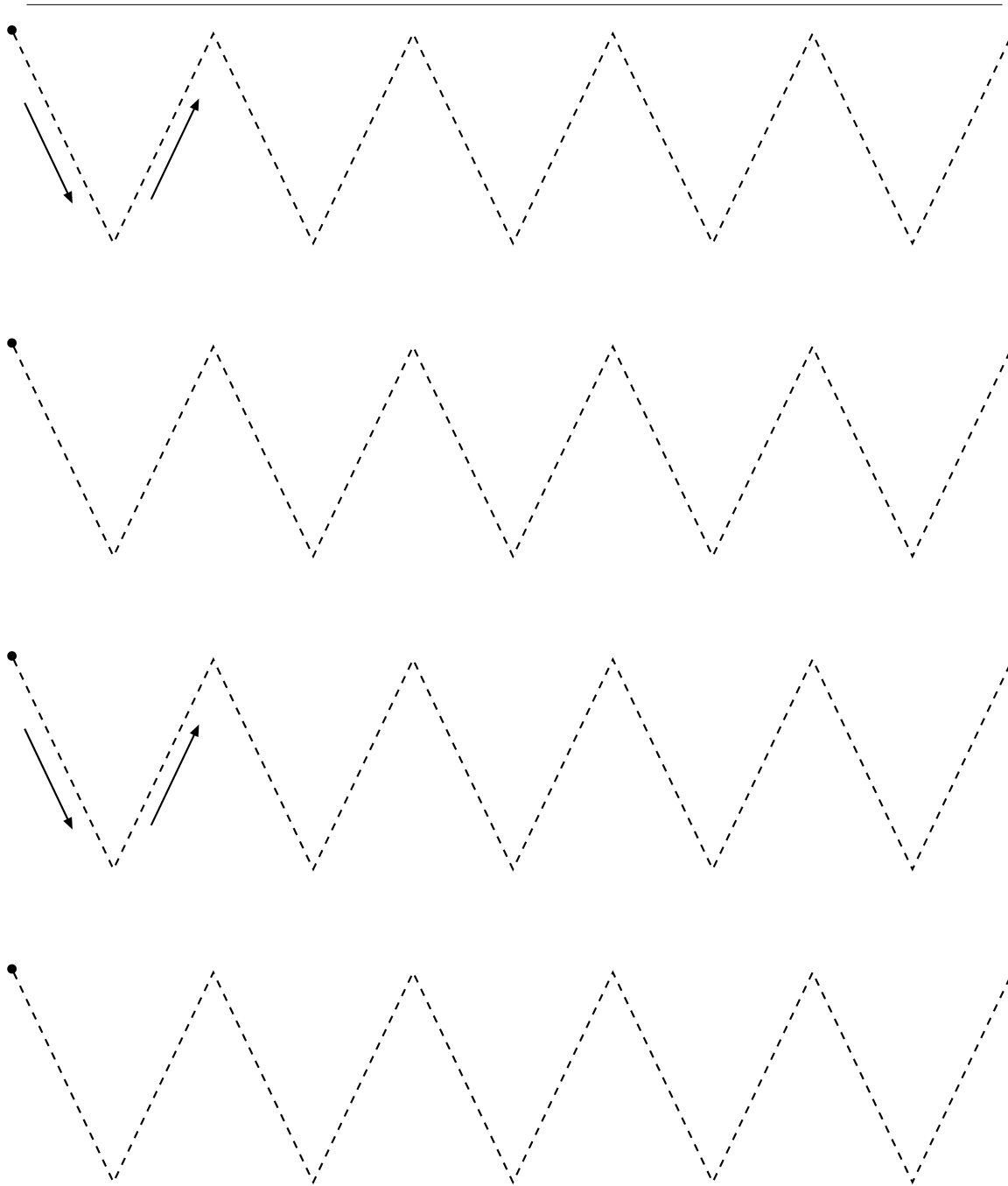


**Figure 2.12**

---

Fyn koördinasie

- Voltooi die patrone:

**Figure 2.13**

Geletterdheid LU : 4.1

Table 2.4

Ouditiewe Diskriminasie  
Fyn koördinasie

- Kleur die prente in wat met 'n "k" begin.

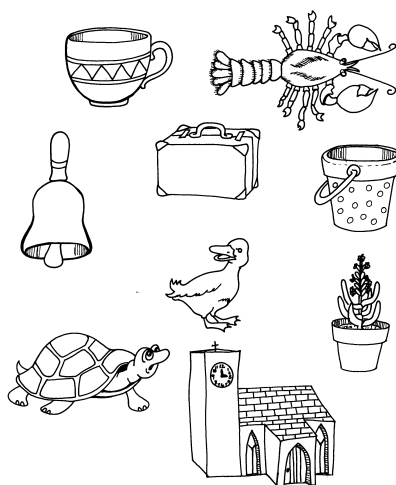


Figure 2.14

**Aktiwiteit** : Soek nog voorbeelde in die klas wat met 'n k begin.

Geletterdheid LU : 4.1

Table 2.5

Fyn koördinasie  
Letterformasie  
Fyn koördinasieLetterformasie

- Begin by die kolletjie.

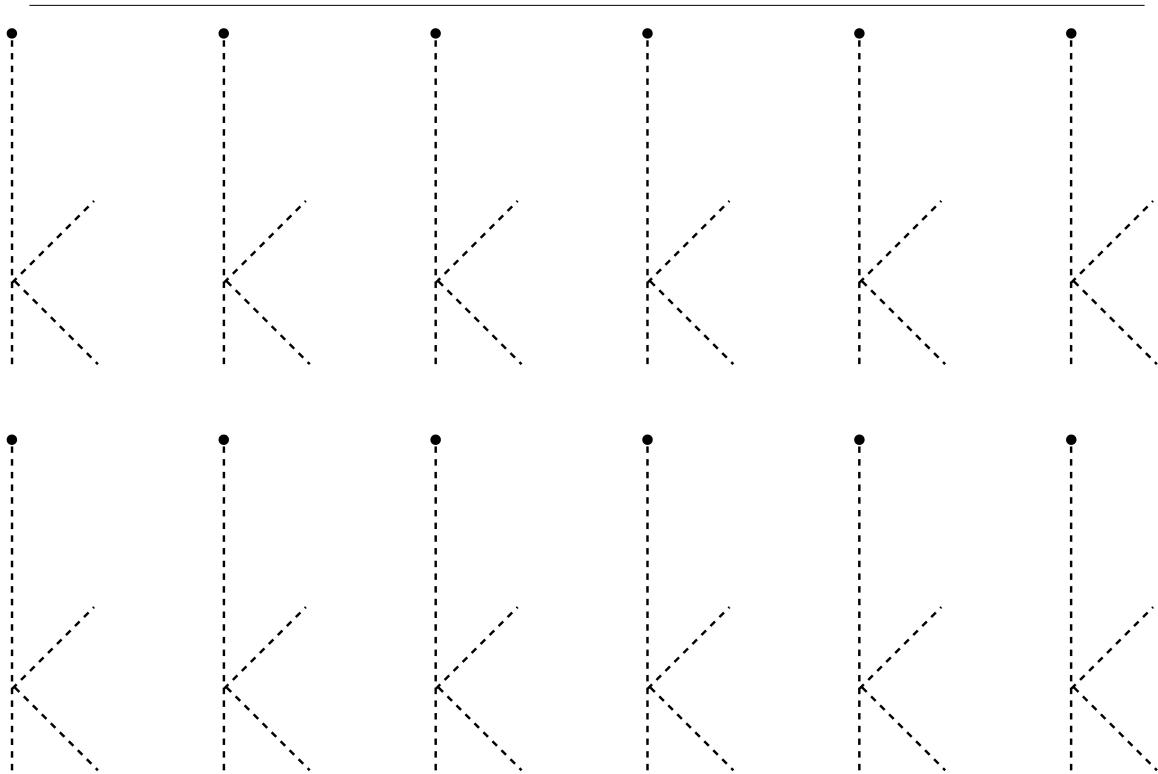


Figure 2.15

Geletterdheid LU : 4.1

Table 2.6

Ouditiewe Diskriminasie  
Fyn Koördinasie

- Kleur die prente in wat met ‘n “h” begin.



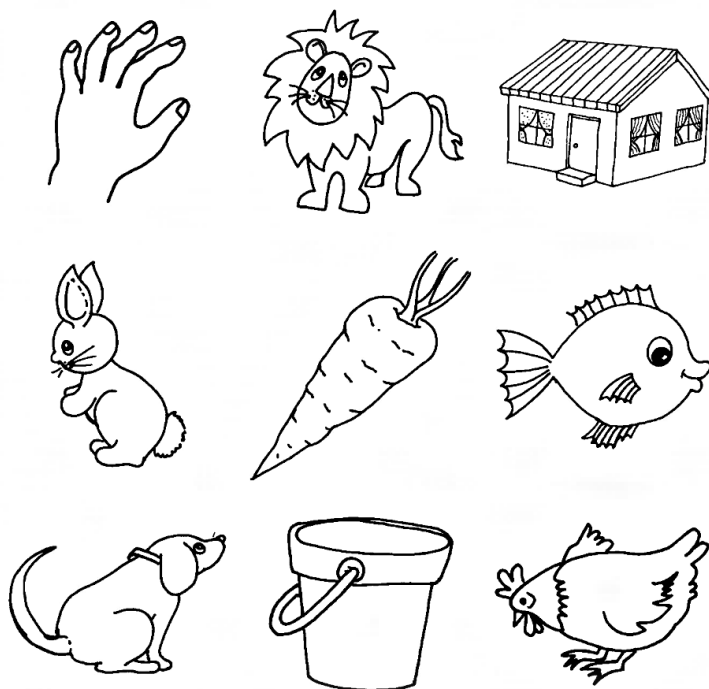


Figure 2.16

**Aktiwiteit :** Soek nog voorbeelde in die klas wat met 'n h begin.

Geletterdheid LU : 1.4
------------------------

Table 2.7

Fyn koördinasie  
Letterformasie

- Begin by die kolletjie.

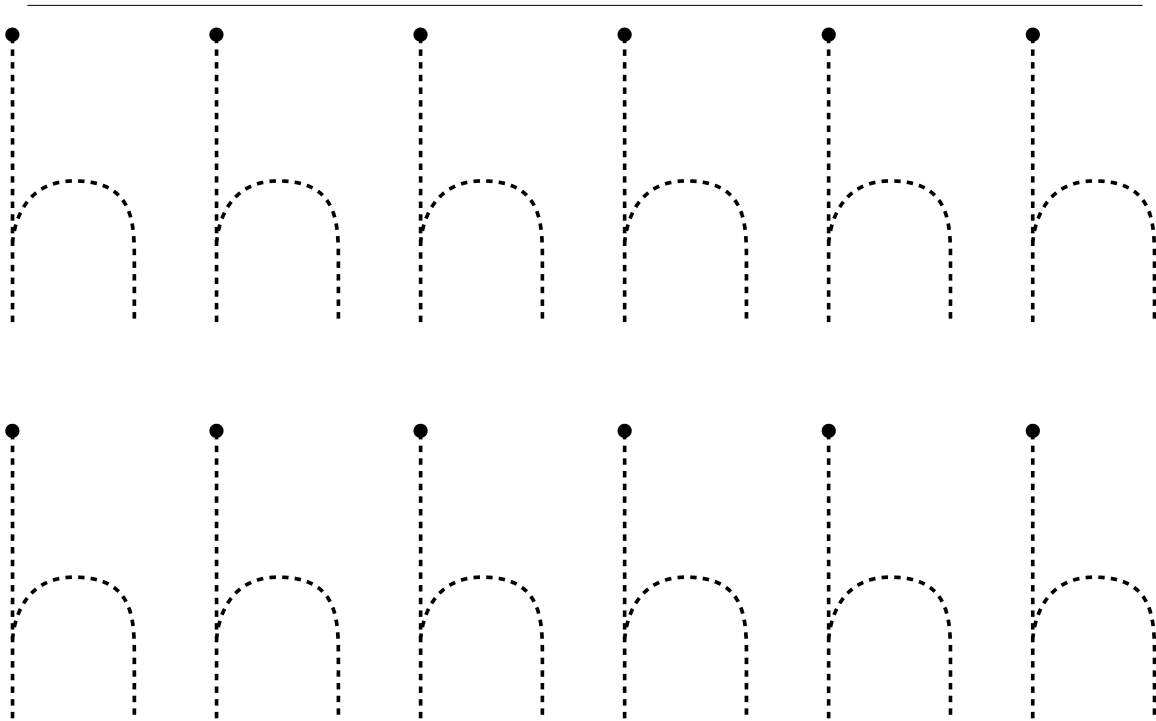


Figure 2.17

Geletterdheid LU : 4.1

Table 2.8

### Visuele diskriminasie

- Trek strepe om te wys watter klere aan elke kind behoort.
- Kleur die grootste klere rooi in.

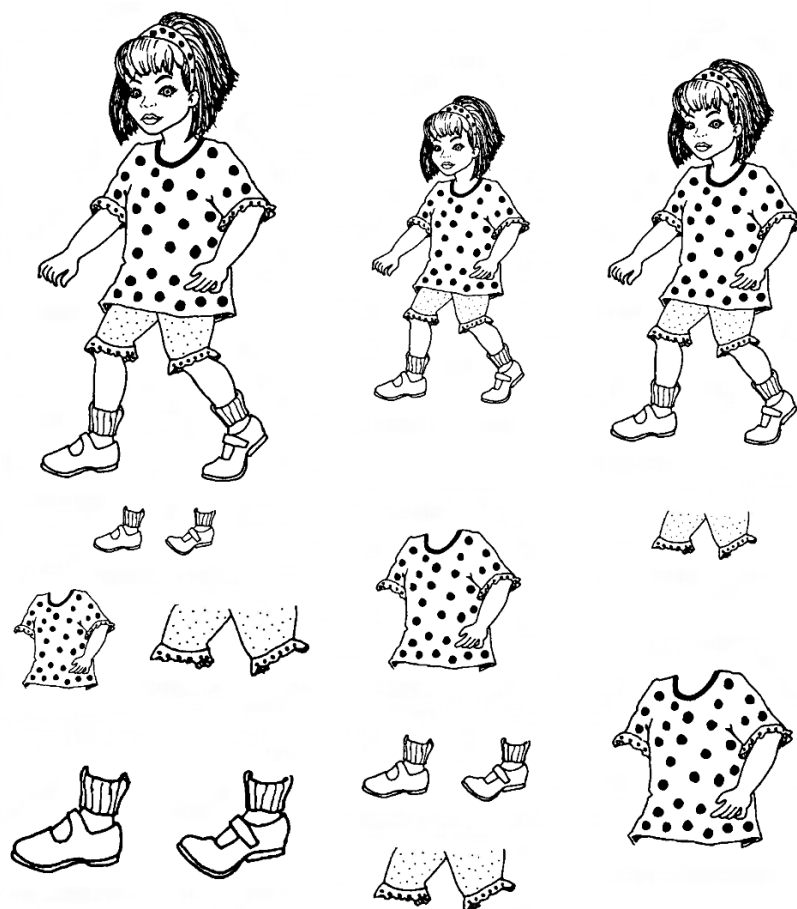


Figure 2.18

**Bespreking:** Bespreek die konsepte: “groter” en “kleiner”.

Geletterdheid LU : 5.1
------------------------

Table 2.9

Midlynkruising

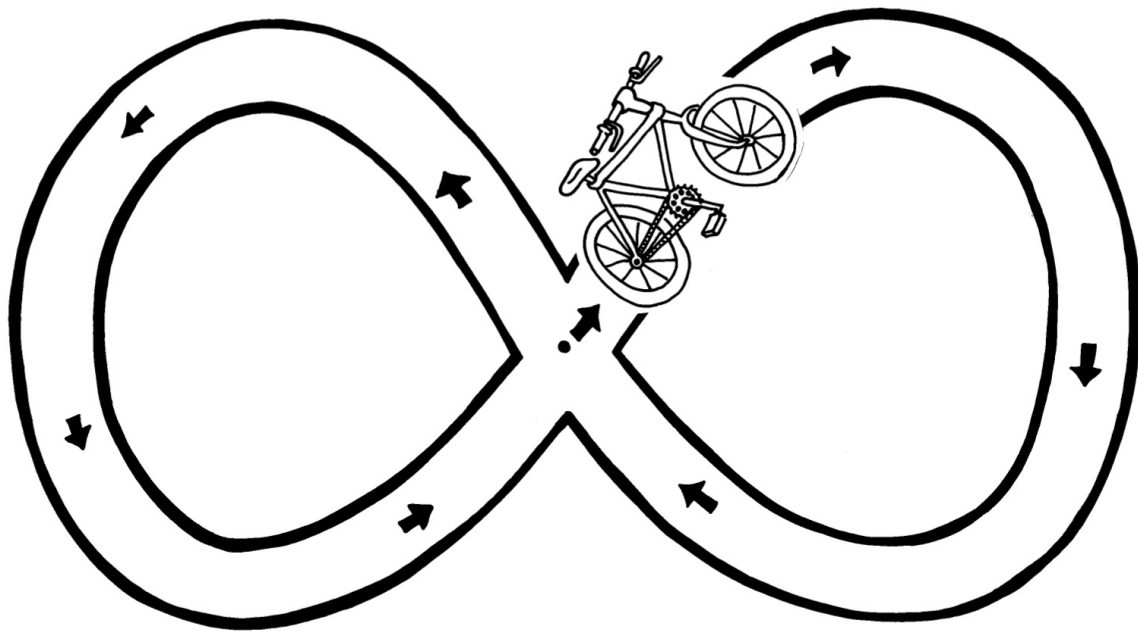


Figure 2.19

Geletterdheid LU : 4.1
------------------------

Table 2.10

Midlynkruising

## 2.2 Gr. R Module 2 Geletterdheid - 04<sup>2</sup>

### GELETTERDHEID

'n Leerprogram vir Graad R

Module 1

FYN KOÖRDINASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum

<sup>2</sup>This content is available online at <<http://cnx.org/content/m32537/1.1/>>.

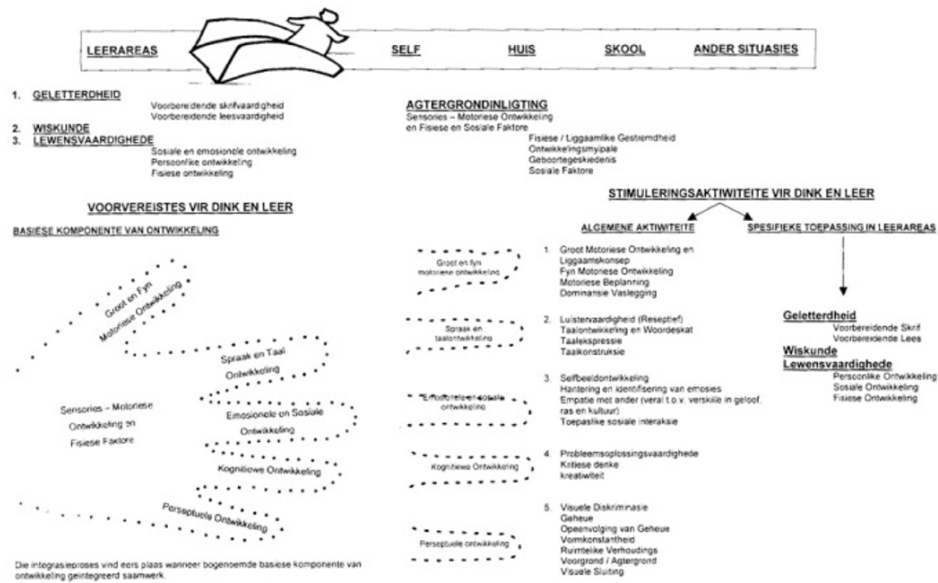


Figure 2.20

## VIR DIE OPVOEDER

### 1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomstest en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en -aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomstest bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeiddunke deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

## 1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouers kennis neem volgens wat ter standarde die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

- 1: voldoen nie aan die vereistes nie;
- 2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;
- 3: voldoen aan die vereistes;
- 4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Geslyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.

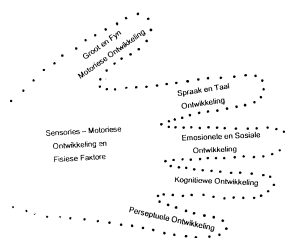


Figure 2.21

## 1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

### BASIESE KOMPONENTE VAN ONTWIKKELING EN ALGEMENE AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets daarvan hierbo is 'n voorstelling van die basiese

komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik, aangesien dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Figure 2.22

### Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die verwagte ouderdom bereik?

Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem, byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

### • MOTORIESE ONTWIKKELING

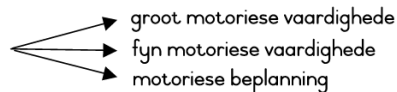


Figure 2.23

Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

### • GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE (samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samewerking van die klein spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

#### • SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings
- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

#### • EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING

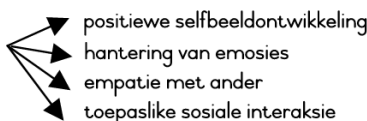


Figure 2.24

---

Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
- Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.



- Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
- Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING** - probleemoplossingsvaardighede



Figure 2.25

---

(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sintuie na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en auditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte

- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. [U+F04F] (horlosie); [U+F083] vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgrond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord
- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê 'n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank ‘n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê ‘n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat ‘n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is ‘n rywordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruis oefeninge aan, bv. raak met regterelmoog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

## 1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

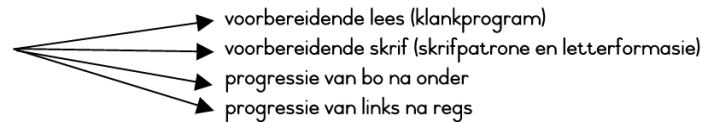


Figure 2.26

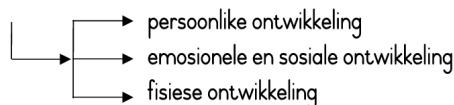
---

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantel, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteër voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



**Figure 2.27**

---

Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. "noodsituasies", klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

## 1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

'n Voorbeeld van 'n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK	
LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
<p><b>GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPE</b>Die leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)<b>PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRA</b>Die leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik.(LU 5)<b>DATA-HANTERING</b>Die leerder kan data versamel, opsom, vertoon en krities ontleed om gevolgtrekkings en voorspellings te maak en om waarskynlikheid te interpreteer en te bepaal.<b>GELETTERDHEID(LU 1)LUISTER</b>Die leerder kan luister om inligting te verkry en vir genot en kan gepas en krities op 'n wye reeks situasies reageer.(LU 2)<b>PRAAT</b>Die leerder kan met vertroue effektief in die gesproke taal in 'n wye reeks situasies kommunikeer.(LU 3)<b>LEES EN KYK</b>Die leerder kan lees en kyk vir inligting en genot en krities reageer op die estetiese, kulturele en emosionele waardes in tekste.(LU 4)<b>SKRYF</b>Die leerder kan verskillende soorte feitelike of verbeeldingstekste vir 'n wye verskeidenheid doeleindes skryf.(LU 5)<b>DINK EN REDENEER</b>Die leerder kan taal gebruik om te dink en te redeneer en kan toegang verkry tot inligting, dit prosesseer en gebruik om te leer.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fisiese voorwerpe en tekeninge gebruik</li> </ul> <p>om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as die leerders:1.1 aandagtig luister na vrae, instruksies en aankondigings, en gepas reageer;1.4 klankbewustheid ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• herken dat woorde uit klanke bestaan;</li> <li>• onderskei tussen verskillende klanke, veral aan die begin en einde van woorde;</li> <li>• mondelinge sinne in afsonderlike woorde verdeel (eers eenlettergrepige woorde gebruik);</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken, soos “Wielie Wielie Walie, die aap sit op die balie ...”.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:2.5 vrae stel wanneer hy/sy nie verstaan nie of verdere inligting benodig en duidelik reageer op vrae wat aan hom/haar gestel word;2.8 eie stories vertel en ander se stories in eie woorde oorvertel.Dit word bewys as die leerders:<b>3.1 visuele leidrade gebruik om betekenis teskep:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prente en foto’s noukeurig bekyk en ondersoek om algemene voorwerpe en ervaringe te herken;</li> <li>• ‘n prent of figuur in die agtergrond identifiseer;</li> <li>• prente en woorde bymekaar pas;</li> <li>• illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;</li> </ul> <p>3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• beginkonsonante en kort vokale herken;</li> <li>• sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;</li> <li>• begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:4.1 eksperimenteer</p>

Table 2.11

<div style="text-align: center;">            SKOOL : _____ DATUM : _____            LEERDER : _____         </div> <div style="text-align: center;">  </div>	
<b>EMOSIONELE &amp; SOSIALE AANPASING</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Het goed aangepas</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om aan te pas</li> <li><input type="checkbox"/> Speel graag in groepe</li> <li><input type="checkbox"/> Speel net met een maatjie</li> </ul>	<b>LUISTER</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Luister met aandag</li> <li><input type="checkbox"/> Kan vir 'n kort rukkie luister</li> <li><input type="checkbox"/> Moet nog leer om te luister</li> </ul>
<b>DEELNAME</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem aktief deel aan klasaktiwiteite</li> <li><input type="checkbox"/> Gee meestal goeie samewerking</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie</li> </ul>	<b>PRAAT</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan korrek en duidelik praat</li> <li><input type="checkbox"/> Woordeskat moet nog uitbrei</li> <li><input type="checkbox"/> Sukkel met sekere klanke</li> </ul>
<b>LIGGAAMSBEWUSTHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan liggaamsdele benoem</li> <li><input type="checkbox"/> Ken nog nie al die liggaamsdele nie</li> </ul>	<b>SKEPPENDE AKTIWITEITE</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem graag deel</li> <li><input type="checkbox"/> Huiwerig om deel te neem</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie deel nie</li> </ul>
<b>VERANTWOORDELIKEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om verantwoordelik te wees</li> </ul>	<b>BUITESPEL</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Speel graag buite</li> <li><input type="checkbox"/> Speel nie graag buite nie</li> <li><input type="checkbox"/> Speel glad nie buite nie</li> </ul>
SKOOLHOOF : _____ OPVOEDER : _____	

Figure 2.28

Voorgrond / Agtergrond  
Hand-oog Koördinasie

- Omlyn elke vorm met 'n ander kleur.

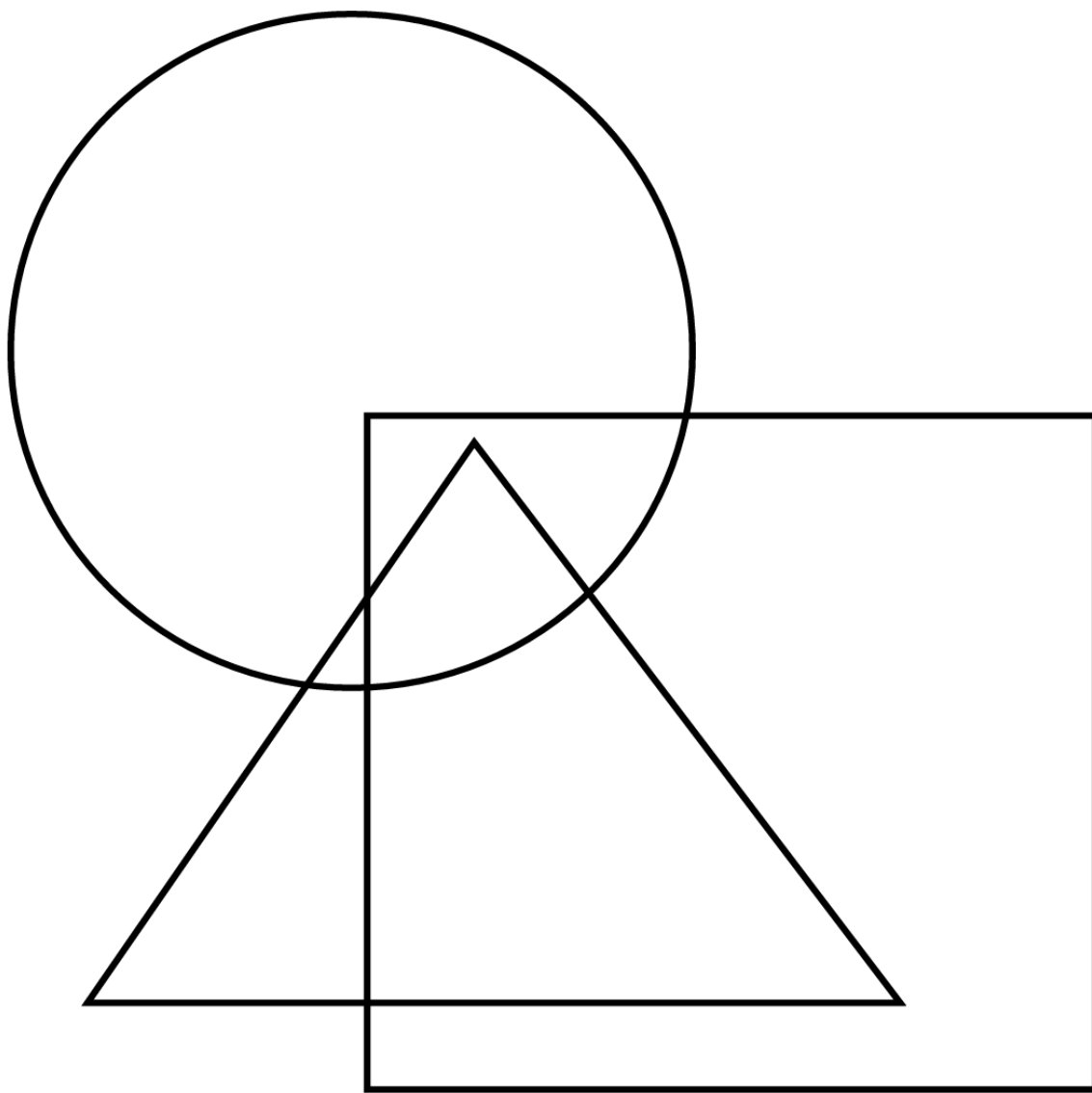


Figure 2.29

---

**Aktiwiteit :** Soek nog voorbeelde van sirkels, driehoeke en reghoeke in die klas.

Geletterdheid LU : 3.1

Table 2.12

Ouditiewe Diskriminasie  
Fyn Koördinasie

- Kleur die prente in wat met 'n "t" begin.

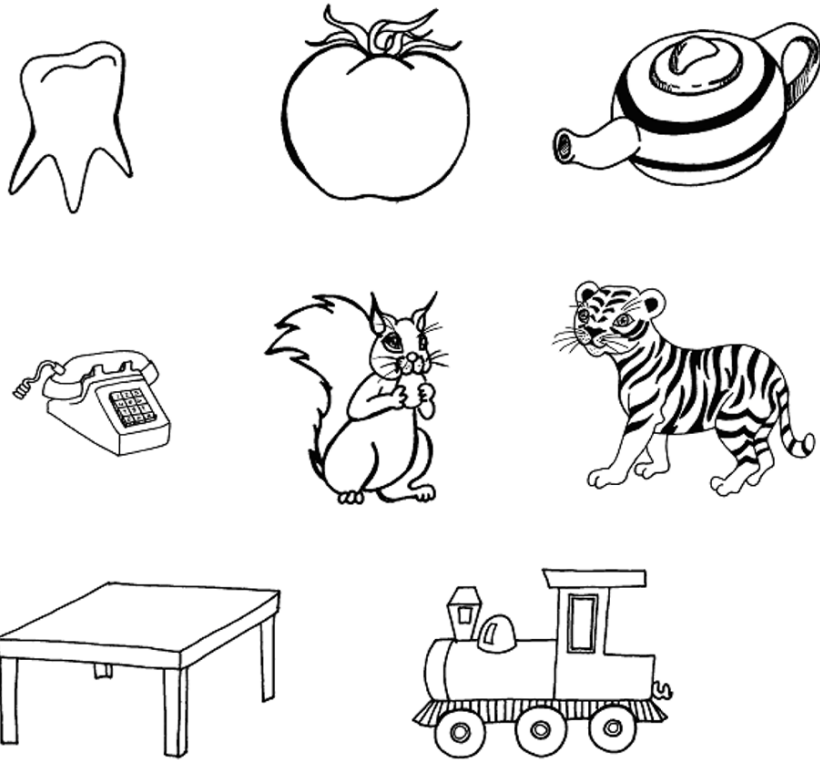


Figure 2.30

**Aktiwiteit :** Soek nog voorbeelde in die klas wat met 'n t begin.

Geletterdheid LU : 1.4

Table 2.13

Fyn koördinasie  
Letterformasie



- Begin by die kolletjie.

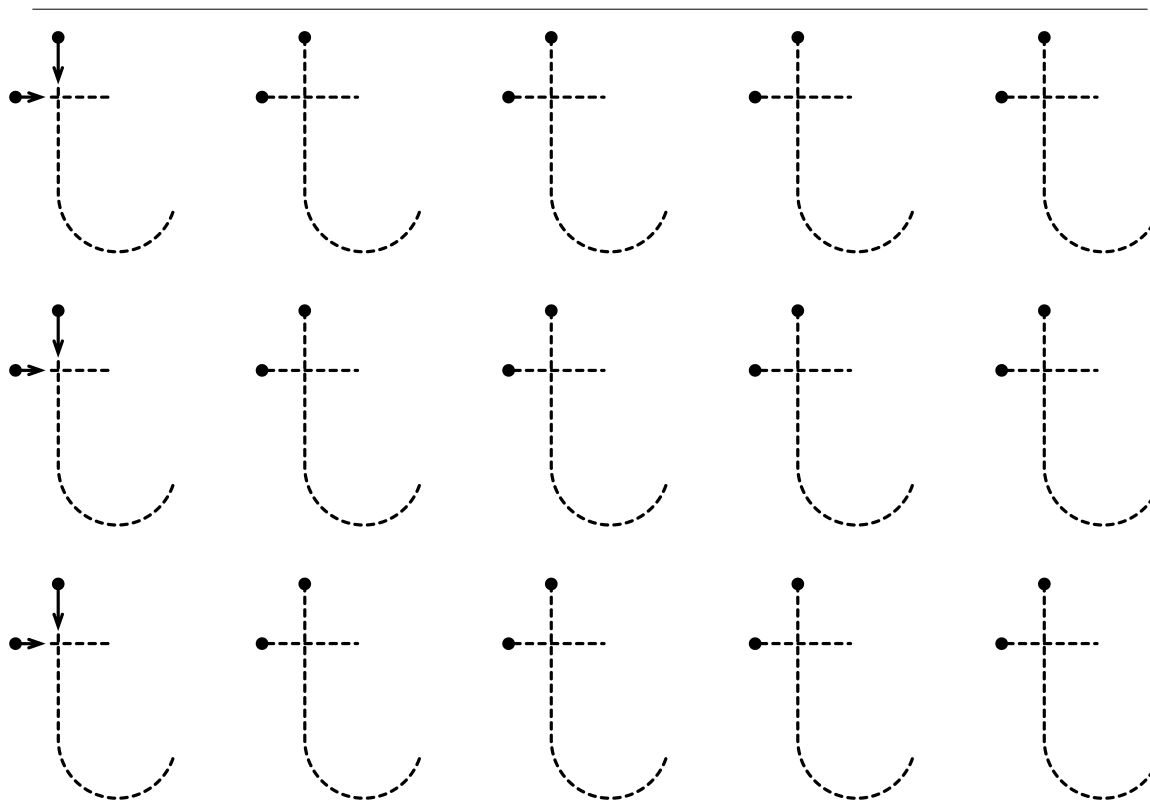


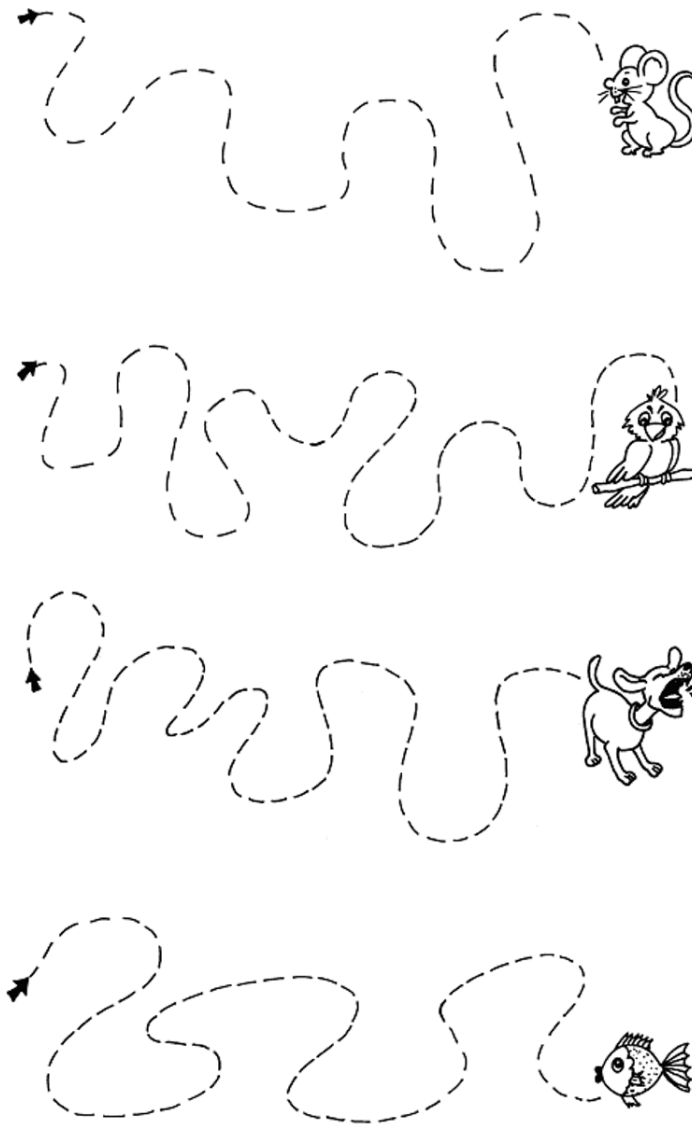
Figure 2.31

Geletterdheid LU : 4.1
------------------------

Table 2.14

LetterformasieFyn Koördinasie  
Fyn koördinasie

- Voltooi.

**Figure 2.32**

Geletterdheid LU : 4.1
------------------------

**Table 2.15**

Voorgrond / Agtergrond  
Hand-oog Koördinasie

- Verbind die groot voertuig met sy kleiner maatjie. Gebruik **rooi** vir die voertuig op **land**, **blou** vir die voertuig op **water** en **groen** vir die voertuig in die **lug**.

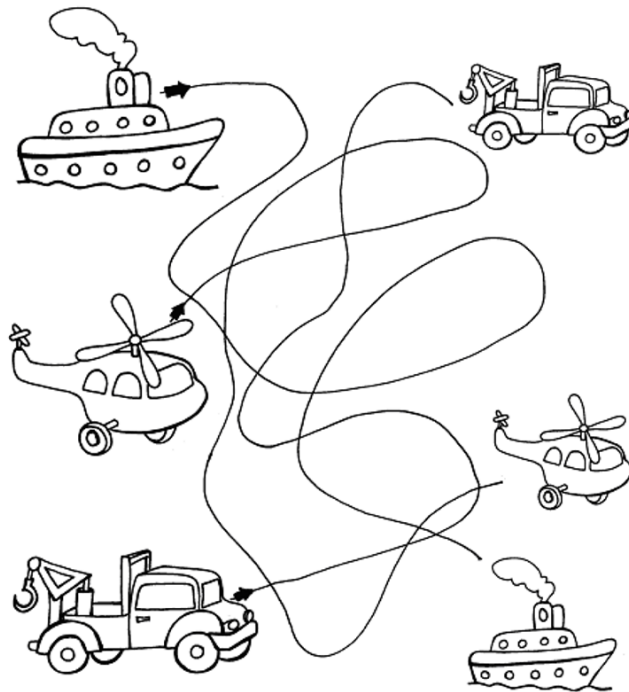


Figure 2.33

---

**Bespreking:** Voertuie wat gebruik maak van 'n spoor of kabel, bv. treine, trems en kabelkarretjies.

Geletterdheid LU : 3.1

Table 2.16

Ouditiewe Diskriminasie  
Fyn Koördinasie

- Kleur die prente in wat met 'n "g" begin.

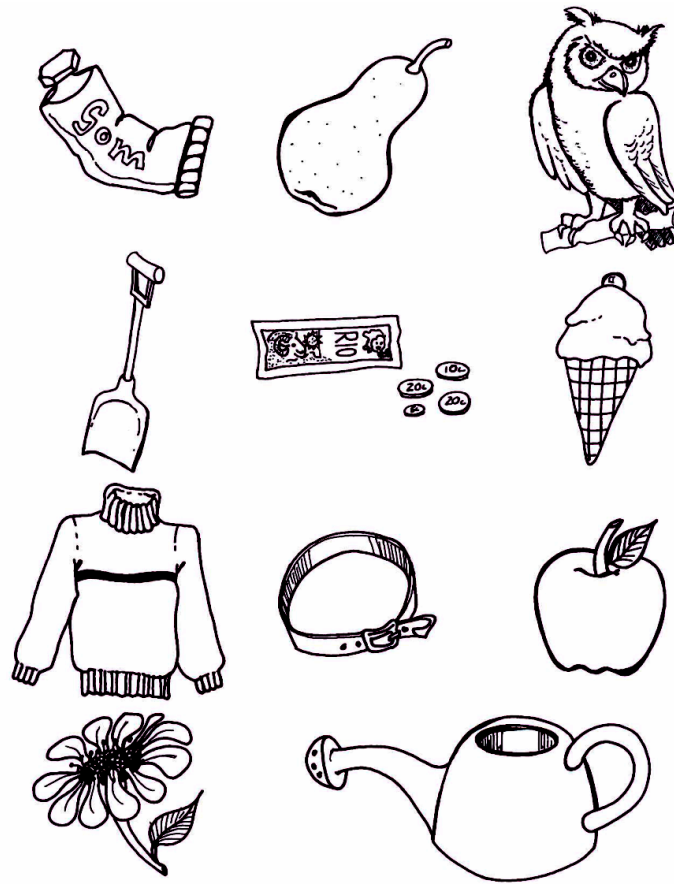


Figure 2.34

**Aktiwiteit :** Soek nog voorbeelde in die klas wat met 'n g begin.

Geletterdheid LU : 1.4

Table 2.17

Fyn koördinasie  
Letterformasie

- Begin by die kolletjie.

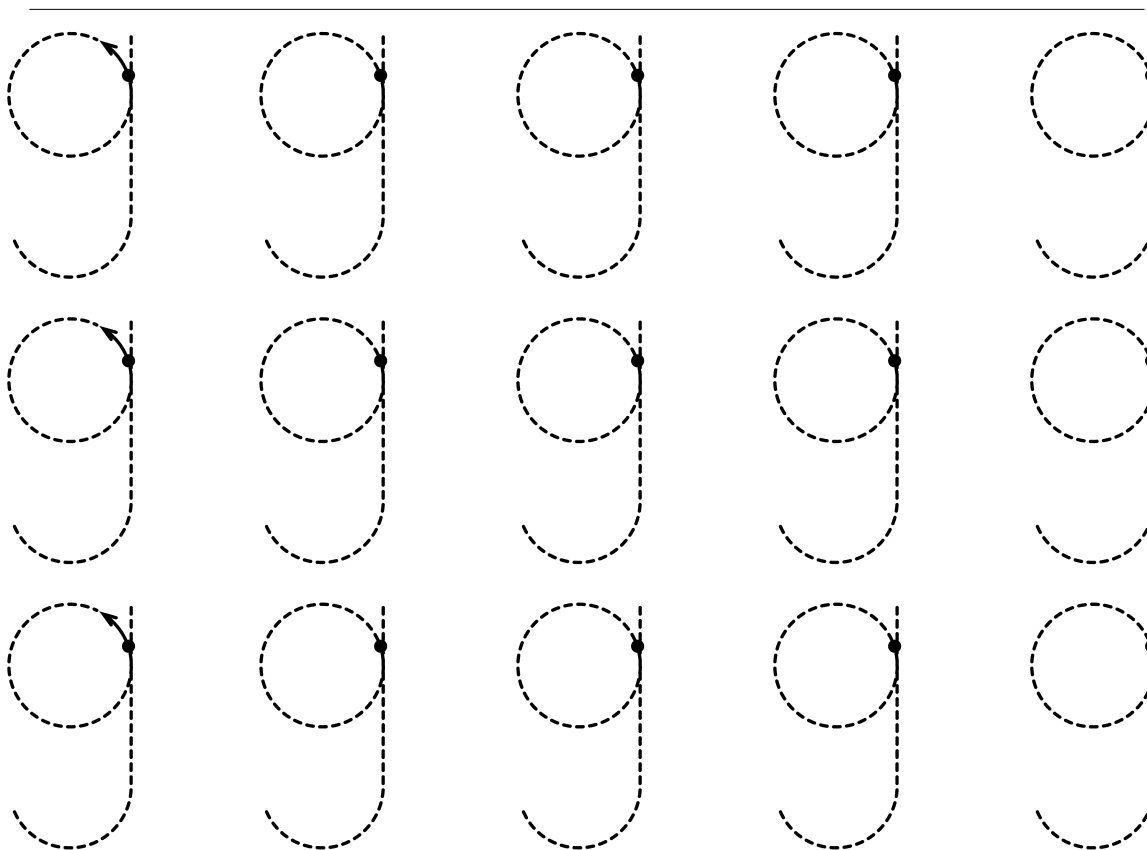


Figure 2.35

Geletterdheid LU : 4.1

Table 2.18

Voorgrond / Agtergrond  
Vormkonstantheid

- Trek 'n sirkel om die letters wat lyk soos die een in die blokkies.

k	h	t	g
swkhktgkmnr	whtmhmntrhs	gtmtntghtstr	kvgrmgmggntg

Table 2.19

Geletterdheid LU : 3.1

Table 2.20

Logiese Denke

- Trek ‘n streep deur die prentjie wat pas by die een in die blokkie.
- Motiveer jou antwoord,



Figure 2.36

Geletterdheid LU : 5.2

Table 2.21

Visuele Geheue

- Trek 'n rooi sirkel om die prentjie wat jy op die vorige bladsy gesien het.



Figure 2.37

Geletterdheid LU : 3.1
------------------------

Table 2.22

## 2.3 Gr. R Module 2 Gesyferdheid - 03<sup>3</sup>

### GESYFERDHEID

'n Leerprogram vir Graad R

<sup>3</sup>This content is available online at <<http://cnx.org/content/m32550/1.1/>>.

Module 2  
SYFERFORMASIE  
OPVOEDERS AFDELING  
Memorandum

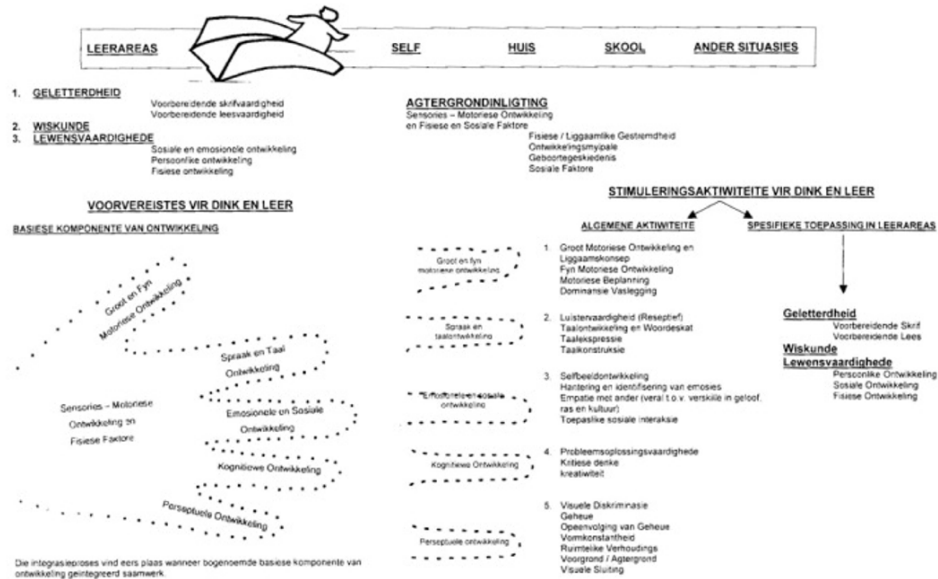


Figure 2.38

## VIR DIE OPVOEDER

### 1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomstest en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en -aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomstest bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).



Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeie dinge deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werkblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

## 1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomst in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouers kennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomst, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

- 1: voldoen nie aan die vereistes nie;
- 2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;
- 3: voldoen aan die vereistes;
- 4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomst (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkomst geassesseer moet word. Die opvoeder assesser die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Geslyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.

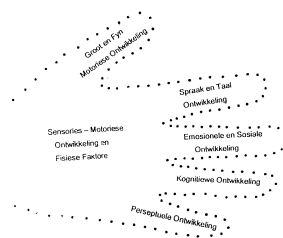


Figure 2.39

## 1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

### BASIESE KOMPONENTE VAN ONTWIKKELING EN ALGEMENE AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik, aangesien dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.

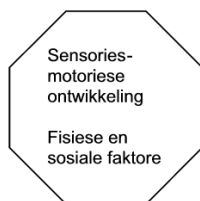


Figure 2.40

---

#### Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die verwagte ouderdom bereik?

Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem, byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

#### • MOTORIESE ONTWIKKELING

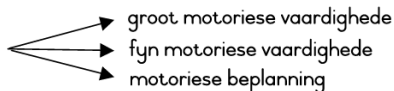


Figure 2.41

---

Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

#### • GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE (samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samerwerking van die klein spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

- **SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING**

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings
- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

- **EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING**

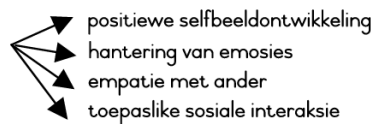


Figure 2.42

---

Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
  - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om aggressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
  - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
  - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING** - probleemoplossingsvaardighede



Figure 2.43

---

(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en auditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring

- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op ‘n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. [U+F04F] (horlosie); [U+F083] vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van ‘n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgrond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in ‘n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om ‘n prent of voorwerp as ‘n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord
- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê 'n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik 'n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. 'n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met 'n s-klank begin
- Speel "telefoontjie" : kinders sit in 'n ry, die eerste een fluister 'n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmoog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

## 1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

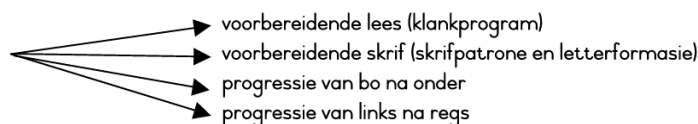


Figure 2.44

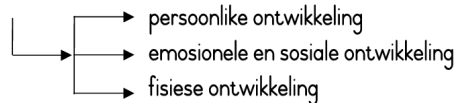
---

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteër voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



**Figure 2.45**

---

Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. "noodsituasies", klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

## 1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

'n Voorbeeld van 'n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK
<i>continued on next page</i>

LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
<p><b>GESYFERDHEID</b>(LU 1)<b>GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPE</b>Die leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)<b>PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRA</b>Die leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik.(LU 5)<b>DATA-HANTERING</b>Die leerder kan data versamel, opsom, vertoon en krities ontleed om gevolgtrekkings en voorspellings te maak en om waarskynlikheid te interpreteer en te bepaal.<b>GELETTERDHEID</b>(LU 1)<b>LUISTER</b>Die leerder kan luister om inligting te verkry en vir genot en kan gepas en krities op ‘n wye reeks situasies reageer.(LU 2)<b>PRAAT</b>Die leerder kan met vertroue effektief in die gesproke taal in ‘n wye reeks situasies kommunikeer.(LU 3)<b>LEES EN KYK</b>Die leerder kan lees en kyk vir inligting en genot en krities reageer op die estetiese, kulturele en emosionele waardes in tekste.(LU 4)<b>SKRYF</b>Die leerder kan verskillende soorte feitelike of verbeeldingstekste vir ‘n wye verskeidenheid doeleindes skryf.(LU 5)<b>DINK EN REDENEER</b>Die leerder kan taal gebruik om te dink en te redeneer en kan toegang verkry tot inligting, dit prosesseer en gebruik om te leer.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fisiese voorwerpe en tekeninge gebruik</li> </ul> <p>om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as die leerders:1.1 aandagtig luister na vrae, instruksies en aankondigings, en gepas reageer;1.4 klankbewustheid ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• herken dat woorde uit klanke bestaan;</li> <li>• onderskei tussen verskillende klanke, veral aan die begin en einde van woorde;</li> <li>• mondelinge sinne in afsonderlike woorde verdeel (eers eenlettergreppige woorde gebruik);</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken, soos “Wielie Wielie Walie, die aap sit op die balie ...”.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:2.5 vrae stel wanneer hy/sy nie verstaan nie of verdere inligting benodig en duidelik reageer op vrae wat aan hom/haar gestel word;2.8 eie stories vertel en ander se stories in eie woorde oorvertel.Dit word bewys as die leerders:<b>3.1 visuele leidrade gebruik om betekenis teskep:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prente en foto’s noukeurig bekyk en ondersoek om algemene voorwerpe en ervarings te herken;</li> <li>• ‘n prent of figuur in die agtergrond identifiseer;</li> <li>• prente en woorde bymekaar pas;</li> <li>• illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;</li> </ul> <p>3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• beginkonsonante en kort vokale herken;</li> <li>• sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;</li> <li>• begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:4.1 eksperimenteer met skryf:tekeninge skep en gebruik om ‘n boodskap</p>



<p><b>LEWENSVAAARDIGHEDE(LU 2)SOSIALE ONTWIKKELING</b>Die leerder kan begrip van en ‘n verbintenis tot grondwetlike regte en verantwoordelikhede toon, asook begrip van diverse kulture en godsdienste.(LU 3)<b>PERSOONLIKE ONTWIKKELING</b>Die leerder kan verworwe lewensvaardighede aanwend om persoonlike potensiaal te verwesenlik en te verbeter ten einde effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ooreenkomste en verskille identifiseer en beskryf;</li> <li>• dinge wat saam hoort bymekaar pas en dinge wat verskillend is, vergelyk;</li> <li>• dinge klassifiseer (soos Sit alle speelgoed in houer, boeke op rak, kryt in blik);</li> <li>• dele van ‘n geheel identifiseer.</li> </ul> <p>5.3 taal gebruik om te ondersoek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vrae vra en verduidelikings soek (bv. hoekom, wat, wie, hoe, waar, wanneer).</li> <li>• verduidelikings gee en oplossings aanbied;</li> <li>• woordraaisels oplos en voltooi.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker;1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik.Dit word bewys as die leerders:3.1 sy eie naam en adres sê.</p>
--	--

Table 2.23

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____ 
<b>EMOSIONELE &amp; SOSIALE AANPASING</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Het goed aangepas</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om aan te pas</li> <li><input type="checkbox"/> Speel graag in groepe</li> <li><input type="checkbox"/> Speel net met een maatjie</li> </ul>	<b>LUISTER</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Luister met aandag</li> <li><input type="checkbox"/> Kan vir 'n kort rukkie luister</li> <li><input type="checkbox"/> Moet nog leer om te luister</li> </ul>
<b>DEELNAME</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem aktief deel aan klasaktiwiteite</li> <li><input type="checkbox"/> Gee meestal goeie samewerking</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie</li> </ul>	<b>PRAAT</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan korrek en duidelik praat</li> <li><input type="checkbox"/> Woordeskat moet nog uitbrei</li> <li><input type="checkbox"/> Sukkel met sekere klanke</li> </ul>
<b>LIGGAAMSBEWUSTHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan liggaamsdele benoem</li> <li><input type="checkbox"/> Ken nog nie al die liggaamsdele nie</li> </ul>	<b>SKEPPENDE AKTIWITEITE</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem graag deel</li> <li><input type="checkbox"/> Huiwerig om deel te neem</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie deel nie</li> </ul>
<b>VERANTWOORDELIKHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om verantwoordelik te wees</li> </ul>	<b>BUITESPEL</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Speel graag buite</li> <li><input type="checkbox"/> Speel nie graag buite nie</li> <li><input type="checkbox"/> Speel glad nie buite nie</li> </ul>
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Figure 2.46

- Begin by die kolletjie en voltooi die syfers.

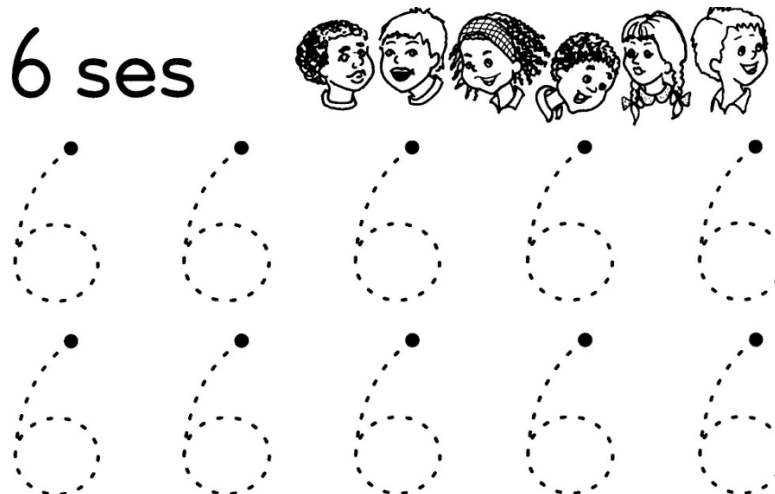


Figure 2.47

---

Oefen

**Aktiwiteit** : Oefen syfers in die sand of op enige groot oppervlakte.

Gesyferdheid LU : 2.1
-----------------------

Table 2.24

Getalbegrip

# 6 ses



Vul die korrekte getal in.

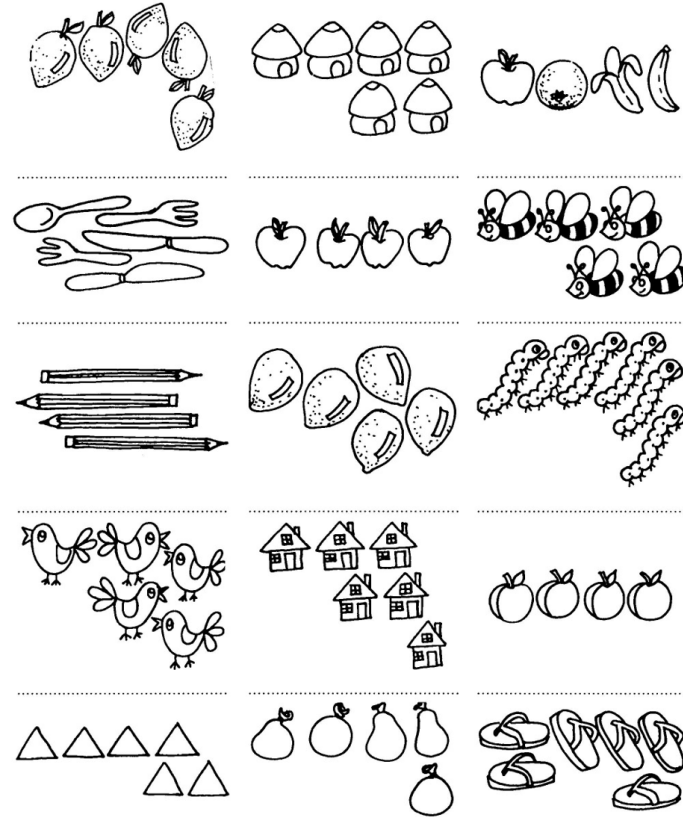


Figure 2.48

Gesyferdheid LU : 1.2
-----------------------

Table 2.25

Analise en Sintese  
Motoriese Beplanning

- Teken dieselfde prentjies stap-vir-stap onderaan

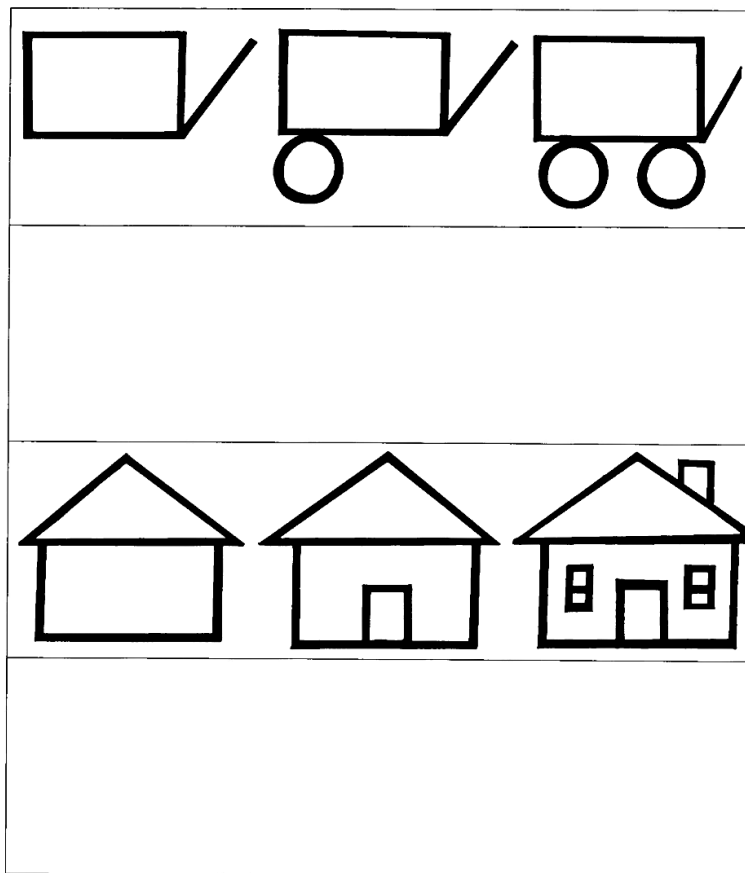


Figure 2.49

Gesyferdheid LU : 2.1
-----------------------

Table 2.26

Fyn koördinasie  
Syferformasie

- Begin by die kolletjie en voltooi die syfers.

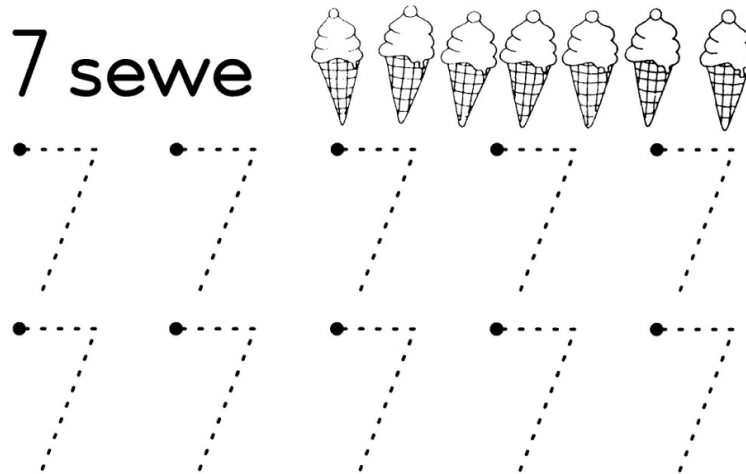


Figure 2.50

Oefen

**Aktiwiteit** : Oefen syfers in die sand of op enige groot oppervlakte.

Gesyferdheid LU : 2.1
-----------------------

Table 2.27

Getalbegrip



Teken 7 kolle in elke blokkie.

<u>7</u>	<u>7</u>	<u>7</u>
----------	----------	----------

Vul die getal in.


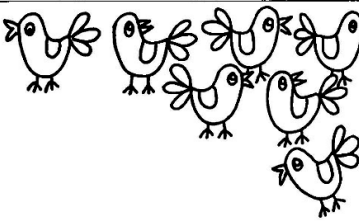
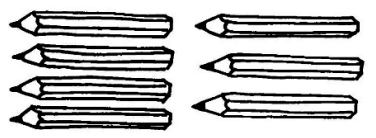

	
	

Figure 2.51

Gesyferdheid LU : 2.1
-----------------------

Table 2.28

Getalbegrip  
 Voorgond / Agtergrond  
 Klassifikasie

- Tel hoeveel van elke soort dier daar is en skryf die getal in die blokkie.

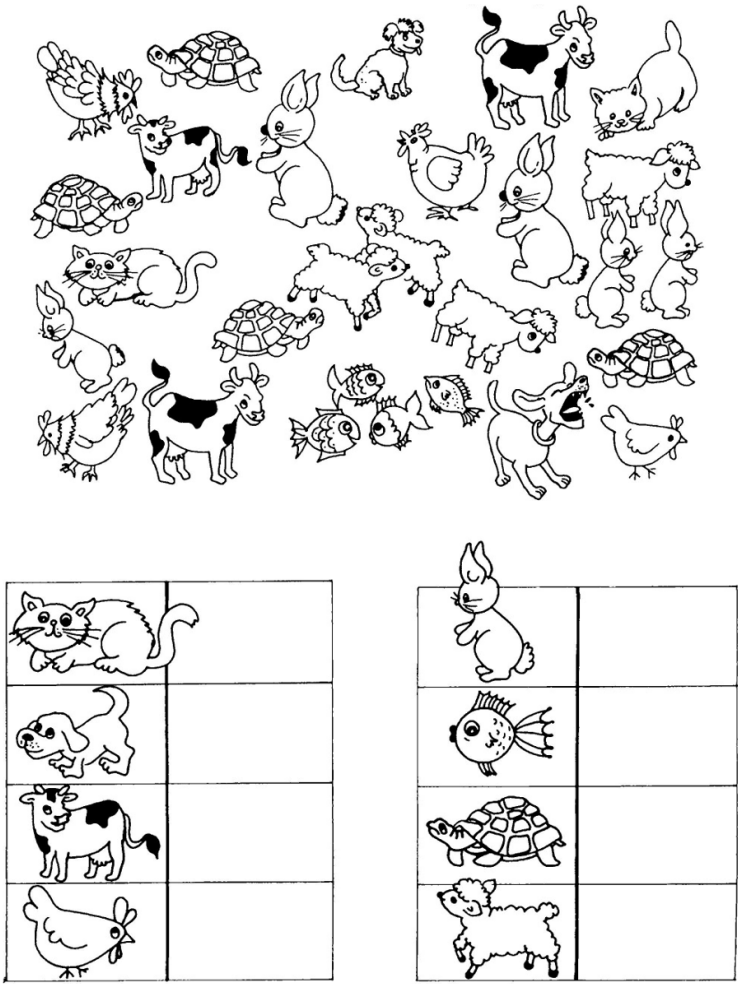


Figure 2.52

Gesyferdheid LU : 5.2

Table 2.29

Ruimtelike verhoudings  
Analise en Sintese

- Teken dieselfde patroon in die blokkie langsaan.



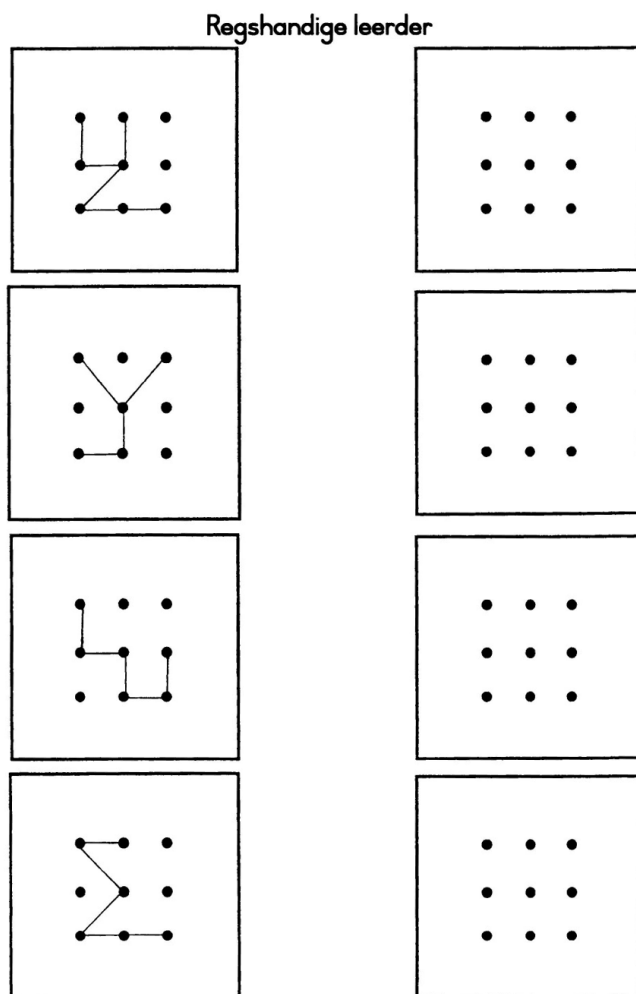


Figure 2.53

Gesyferdheid LU : 2.1
-----------------------

Table 2.30

Ruimtelike verhoudings  
Analise en Sintese

- Teken dieselfde patroon in die blokkie langsam.

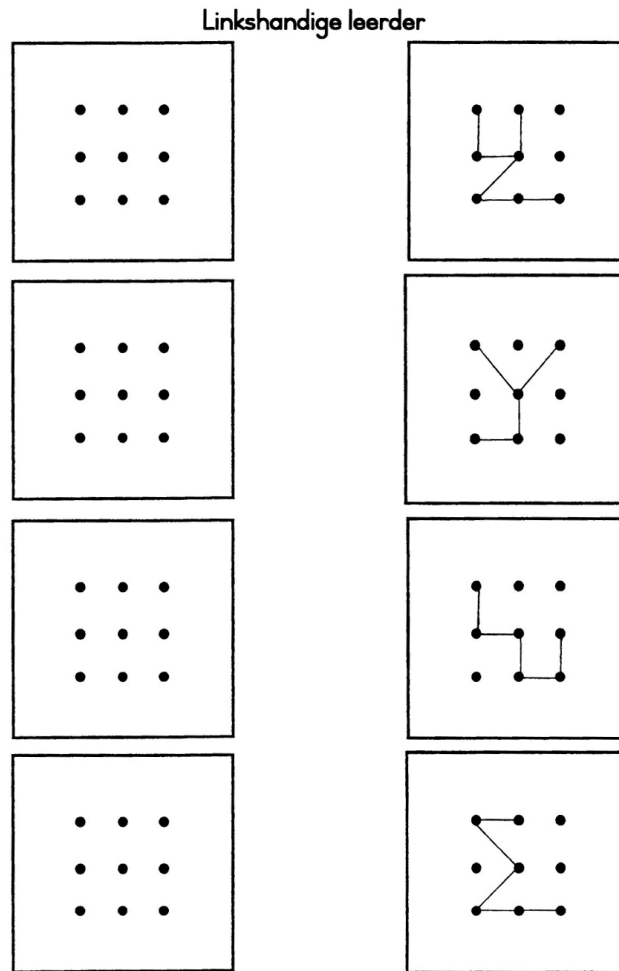


Figure 2.54

Gesyferdheid LU : 2.1
-----------------------

Table 2.31

Fyn koördinasie  
Syferformasie

- Begin by die kolletjie en voltooi die syfers.

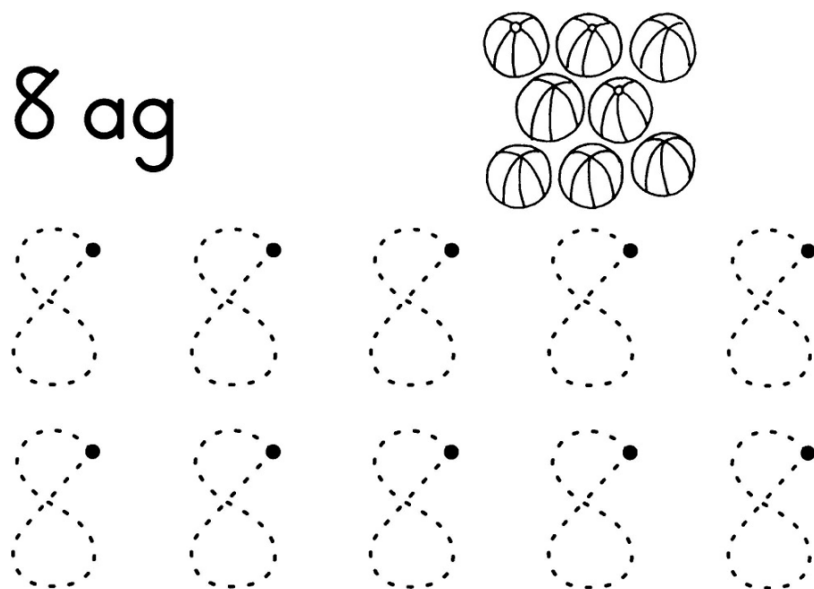


Figure 2.55

---


Oefen

**Aktiwiteit :** Oefen syfers in die sand of op enige groot oppervlakte.

Gesyferdheid LU : 2.1
-----------------------

Table 2.32

Fyn koördinasie  
Syferformasie

<h1 style="font-size: 2em; margin: 0;">8 ag</h1>	
--	--

Teken 8 kolle in elke blokkie.

8	8	8
---	---	---

Vul die getal in.

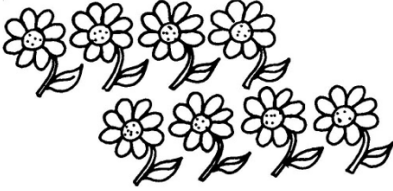


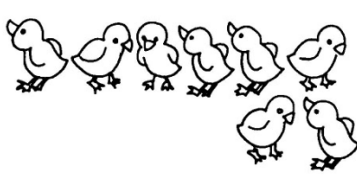
 <div style="border-top: 1px dotted black; height: 10px; margin-top: 10px;"></div>	 <div style="border-top: 1px dotted black; height: 10px; margin-top: 10px;"></div>
 <div style="border-top: 1px dotted black; height: 10px; margin-top: 10px;"></div>	 <div style="border-top: 1px dotted black; height: 10px; margin-top: 10px;"></div>

Figure 2.56

Gesyferdheid LU : 1.2
-----------------------

Table 2.33

## 2.4 Gr. R Module 2 Gesyferdheid - 04<sup>4</sup>

### GESYFERDHEID

‘n Leerprogram vir Graad R

Module 2

SYNERFORMASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum

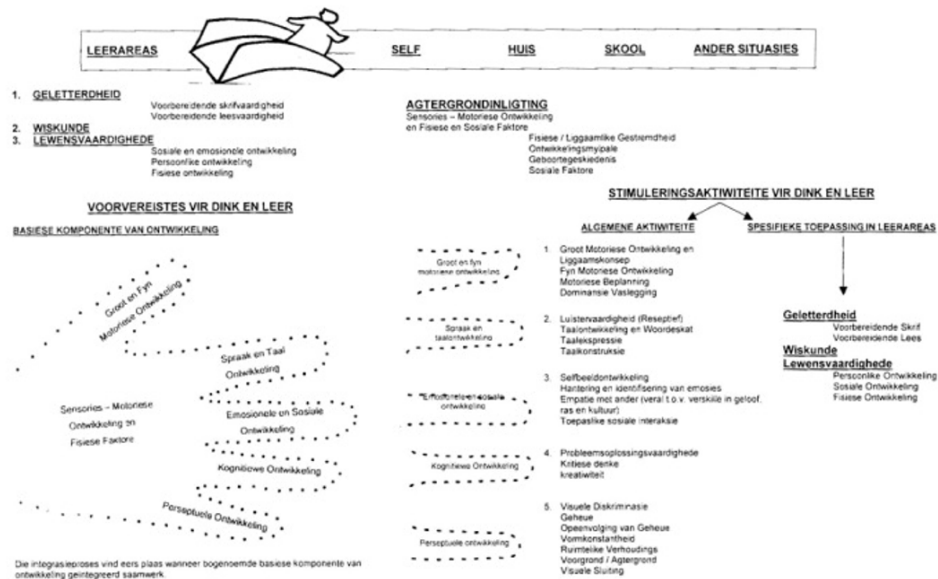


Figure 2.57

### VIR DIE OPVOEDER

#### 1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomstestel en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leerleenthede en -aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomstestel bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;

<sup>4</sup>This content is available online at <<http://cnx.org/content/m32551/1.1/>>.

- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is ‘n verrykingsmodule wat na goeie dinge deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon ‘n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werkblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

## 1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomst in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouers kennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in ‘n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomst, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens ‘n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

- 1: voldoen nie aan die vereistes nie;
- 2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;
- 3: voldoen aan die vereistes;
- 4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is ‘n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomst (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkomst geassesseer moet word. Die opvoeder assesser die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Geslyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is ‘n **assesseringsblad** waarop ‘n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.

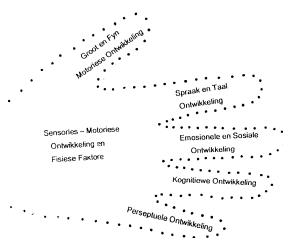


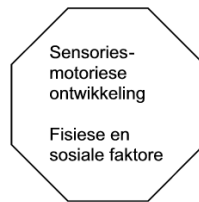
Figure 2.58

## 1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

### BASIESE KOMPONENTE VAN ONTWIKKELING EN ALGEMENE AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik, aangesien dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



**Figure 2.59**

---

#### **Sensories-motoriese ontwikkeling:**

Het die leerder sy motoriese mylpale op die verwagte ouderdom bereik?

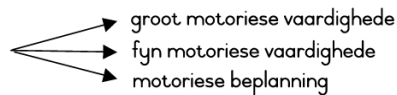
Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem, byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

#### • **MOTORIESE ONTWIKKELING**



**Figure 2.60**

---

Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samerwerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samerwerking van die klein spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

- **SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING**

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings
- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

- **EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING**

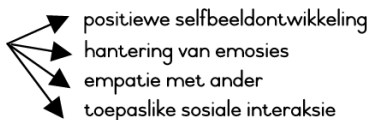


Figure 2.61

---

Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te



bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
- Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om aggressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
- Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
- Moedig groepspele en deelname daaraan aan.

- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING** - probleemoplossingsvaardighede



Figure 2.62

---

(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sintuie na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en ouditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. [U+F04F] (horlosie); [U+F083] vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgrond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skoolastiese vaardighede.

- **ODUITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vroe wat kind moet beantwoord
- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê 'n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik 'n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. 'n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met 'n s-klank begin
- Speel "telefoontjie" : kinders sit in 'n ry, die eerste een fluister 'n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmoog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

## 1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

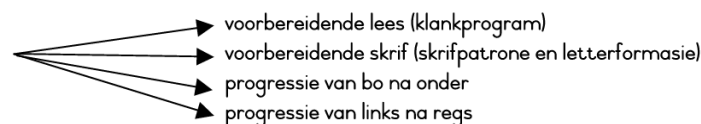


Figure 2.63

---

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteër voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid

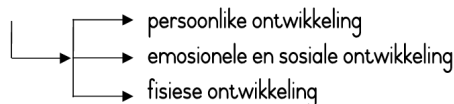


Figure 2.64

---

Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. "noodsituasies", klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

## 1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

'n Voorbeeld van 'n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK
<i>continued on next page</i>

LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
<p><b>GESYFERDHEID</b>(LU 1)<b>GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPE</b>Die leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)<b>PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRA</b>Die leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik.(LU 5)<b>DATA-HANTERING</b>Die leerder kan data versamel, opsom, vertoon en krities ontleed om gevolgtrekkings en voorspellings te maak en om waarskynlikheid te interpreteer en te bepaal.<b>GELETTERDHEID</b>(LU 1)<b>LUISTER</b>Die leerder kan luister om inligting te verkry en vir genot en kan gepas en krities op 'n wye reeks situasies reageer.(LU 2)<b>PRAAT</b>Die leerder kan met vertroue effektief in die gesproke taal in 'n wye reeks situasies kommunikeer.(LU 3)<b>LEES EN KYK</b>Die leerder kan lees en kyk vir inligting en genot en krities reageer op die estetiese, kulturele en emosionele waardes in tekste.(LU 4)<b>SKRYF</b>Die leerder kan verskillende soorte feitelike of verbeeldingstekste vir 'n wye verskeidenheid doeleindes skryf.(LU 5)<b>DINK EN REDENEER</b>Die leerder kan taal gebruik om te dink en te redeneer en kan toegang verkry tot inligting, dit prosesseer en gebruik om te leer.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fisiese voorwerpe en tekeninge gebruik</li> </ul> <p>om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as die leerders:1.1 aandagtig luister na vrae, instruksies en aankondigings, en gepas reageer;1.4 klankbewustheid ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• herken dat woorde uit klanke bestaan;</li> <li>• onderskei tussen verskillende klanke, veral aan die begin en einde van woorde;</li> <li>• mondelinge sinne in afsonderlike woorde verdeel (eers eenlettergreppige woorde gebruik);</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken, soos “Wielie Wielie Walie, die aap sit op die balie ...”.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:2.5 vrae stel wanneer hy/sy nie verstaan nie of verdere inligting benodig en duidelik reageer op vrae wat aan hom/haar gestel word;2.8 eie stories vertel en ander se stories in eie woorde oorvertel.Dit word bewys as die leerders:<b>3.1 visuele leidrade gebruik om betekenis teskep:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prente en foto’s noukeurig bekyk en ondersoek om algemene voorwerpe en ervarings te herken;</li> <li>• ‘n prent of figuur in die agtergrond identifiseer;</li> <li>• prente en woorde bymekaar pas;</li> <li>• illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;</li> </ul> <p>3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• beginkonsonante en kort vokale herken;</li> <li>• sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;</li> <li>• begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:4.1 eksperimenteer met skryf:tekeninge skep en gebruik om ‘n boodskap</p>

<p><b>LEWENSWAARDIGHEDE(LU 2)SOSIALE ONTWIKKELING</b>Die leerder kan begrip van en ‘n verbintenis tot grondwetlike regte en verantwoordelikhede toon, asook begrip van diverse kulture en godsdienste.(LU 3)<b>PERSOONLIKE ONTWIKKELING</b>Die leerder kan verworwe lewensvaardighede aanwend om persoonlike potensiaal te verwesenlik en te verbeter ten einde effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ooreenkomste en verskille identifiseer en beskryf;</li> <li>• dinge wat saam hoort bymekaar pas en dinge wat verskillend is, vergelyk;</li> <li>• dinge klassifiseer (soos Sit alle speelgoed in houer, boeke op rak, kryt in blik);</li> <li>• dele van ‘n geheel identifiseer.</li> </ul> <p>5.3 taal gebruik om te ondersoek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vrae vra en verduidelikings soek (bv. hoekom, wat, wie, hoe, waar, wanneer).</li> <li>• verduidelikings gee en oplossings aanbied;</li> <li>• woordraaisels oplos en voltooi.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker;1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik.Dit word bewys as die leerders:3.1 sy eie naam en adres sê.</p>
---	--

Table 2.34

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____ 
<b>EMOSIONELE &amp; SOSIALE AANPASING</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Het goed aangepas</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om aan te pas</li> <li><input type="checkbox"/> Speel graag in groepe</li> <li><input type="checkbox"/> Speel net met een maatjie</li> </ul>	<b>LUISTER</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Luister met aandag</li> <li><input type="checkbox"/> Kan vir 'n kort rukkie luister</li> <li><input type="checkbox"/> Moet nog leer om te luister</li> </ul>
<b>DEELNAME</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem aktief deel aan klasaktiwiteite</li> <li><input type="checkbox"/> Gee meestal goeie samewerking</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie</li> </ul>	<b>PRAAT</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan korrek en duidelik praat</li> <li><input type="checkbox"/> Woordeskat moet nog uitbrei</li> <li><input type="checkbox"/> Sukkel met sekere klanke</li> </ul>
<b>LIGGAAMSBEWUSTHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan liggaamsdele benoem</li> <li><input type="checkbox"/> Ken nog nie al die liggaamsdele nie</li> </ul>	<b>SKEPPENDE AKTIWITEITE</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem graag deel</li> <li><input type="checkbox"/> Huiwerig om deel te neem</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie deel nie</li> </ul>
<b>VERANTWOORDELIKHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om verantwoordelik te wees</li> </ul>	<b>BUITESPEL</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Speel graag buite</li> <li><input type="checkbox"/> Speel nie graag buite nie</li> <li><input type="checkbox"/> Speel glad nie buite nie</li> </ul>
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Figure 2.65

- Begin by die kolletjie en voltooi die syfers.

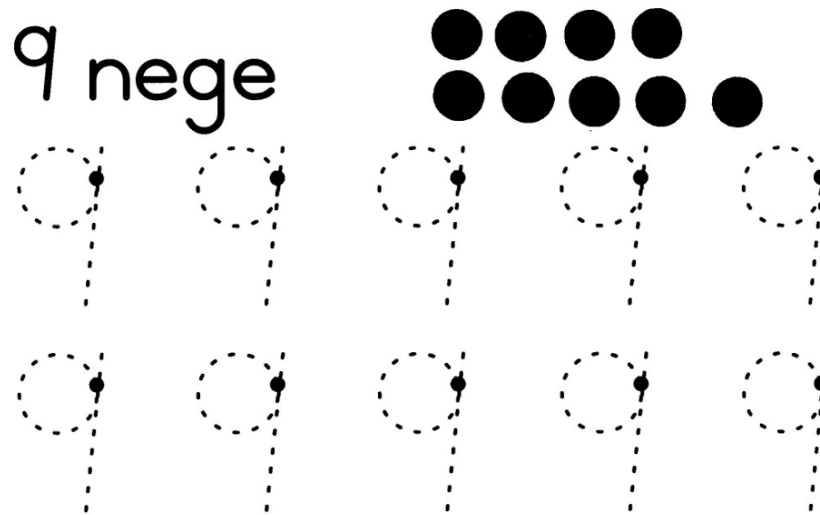


Figure 2.66

---

Oefen

**Aktiwiteit** : Oefen syfers in die sand of op enige groot oppervlakte.

Gesyferdheid LU : 2.1

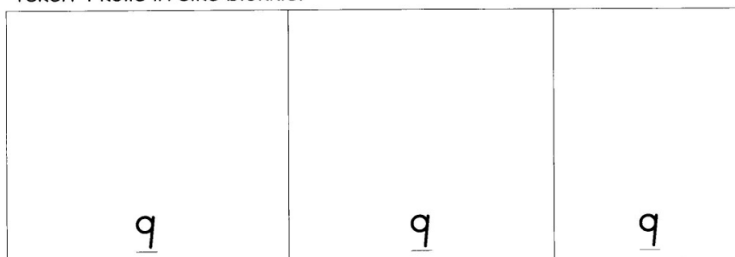
Table 2.35

Getalbegrip





Teken 9 kolle in elke blokkie.



Vul die getal in.

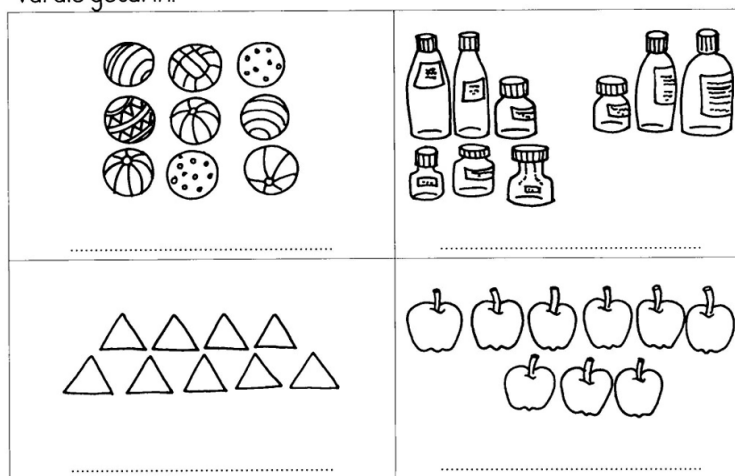


Figure 2.67

Gesyferdheid LU : 1.2
-----------------------

Table 2.36

Fyn koördinasie  
Syferformasie

- Begin by die kolletjie en voltooi die syfers.

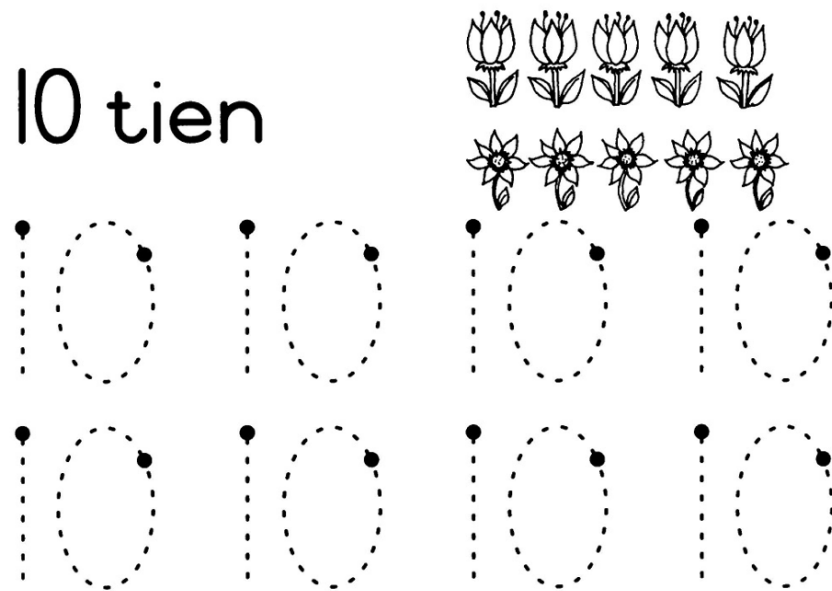


Figure 2.68

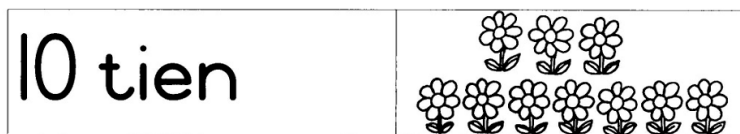
Oefen

**Aktiwiteit** : Oefen syfers in die sand of op enige groot oppervlakte.

Gesyferdheid LU : 2.1
-----------------------

Table 2.37

Getalbegrip



Teken 10 kolle in elke blokkie.

10	10	10
----	----	----

Vul die getal in.

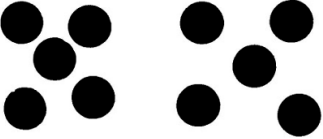
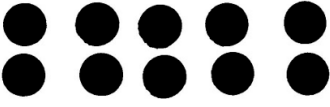
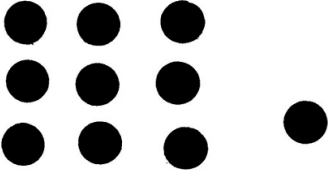
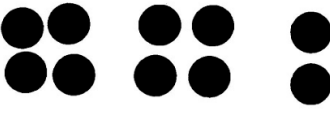
 .....	 .....
 .....	 .....

Figure 2.69

Gesyferdheid LU : 1.2

Table 2.38

Hand - Oog Koördinasie  
Nommerkonsep

- Verbind die syfers en kleur die padde in.



Figure 2.70

**Aktiwiteit** : Kleur die prent in.

Gesyferdheid LU : 1.3
-----------------------

Table 2.39

Voorgrond / Agtergrond  
 Getalbegrip  
 Klassifikasie

- Tel hoeveel van elke soort voertuig daar is en skryf die getal in die blokkie.

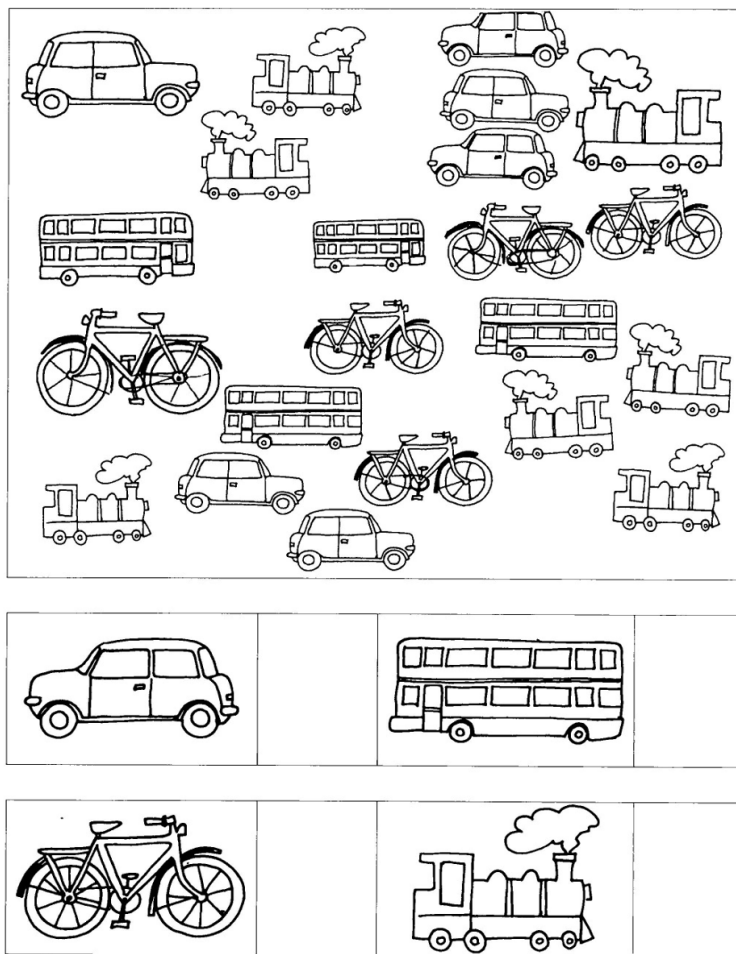


Figure 2.71

Geswyferdheid LU : 5.2

Table 2.40

Opeenvolging

- Herhaal die patroon en voltooi.

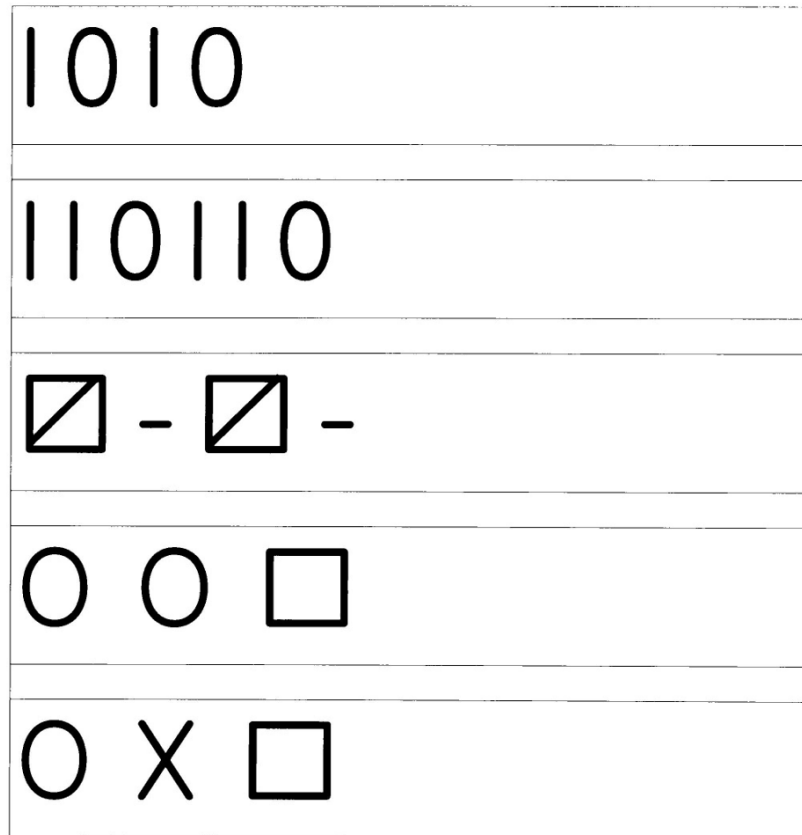


Figure 2.72

**Aktiwiteit :** Doen patroonherhaling met bv. gekleurde doppies of vorms.

Gesyferdheid LU : 2.1
-----------------------

Table 2.41

Getalbegrip  
Midlynkruising

- Tel die kolle in die blokkies en verbind dit met die regte syfers.
- Trek die lyne van links na regs.

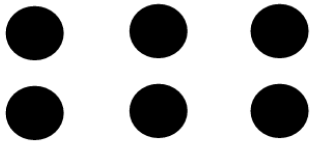
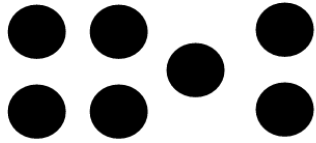
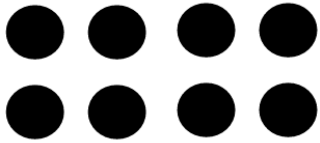
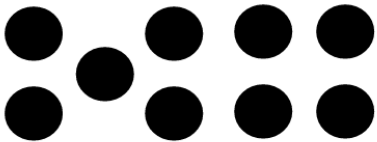
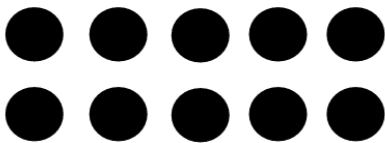
		<div>7</div> <div>sewe</div>
		<div>9</div> <div>nege</div>
		<div>10</div> <div>tien</div>
		<div>6</div> <div>ses</div>
		<div>8</div> <div>ag</div>

Figure 2.73

Gesyferdheid LU : 1.2

Table 2.42

Getalbegrip  
Midlynkruising

- Tel die voorwerpe in die blokkies en verbind dit met die regte syfers.
- Trek die lyne van links na regs.

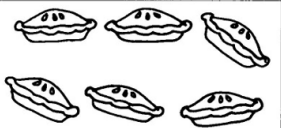
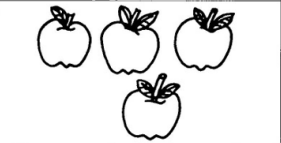



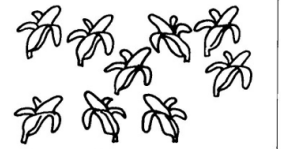
	7
	8
	9
	4
	6
	5

Figure 2.74

Gesyferdheid LU : 1.1



Table 2.43

Logiese Denke en Redenasie  
Sortering

- Trek 'n **blou** streep deur alles wat **koud** is.
- Logiese Denke en RedenasieSorteringTrek 'n **rooi** streep deur alles wat **warm** is.



Figure 2.75

**Bespreking:** Maak die leerlinge bewus van brandgevaar in en om die huis, asook die voorkoming en behandeling daarvan.

Gesyferdheid LU : 5.2
-----------------------

Table 2.44

## 2.5 Gr. R Module 2 Lewensvaardighede - 03<sup>5</sup>

### LEWENSWAARDIGHEDE

'n Leerprogram vir Graad R

Module 3

LOGIESE DENKE EN REDENASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum

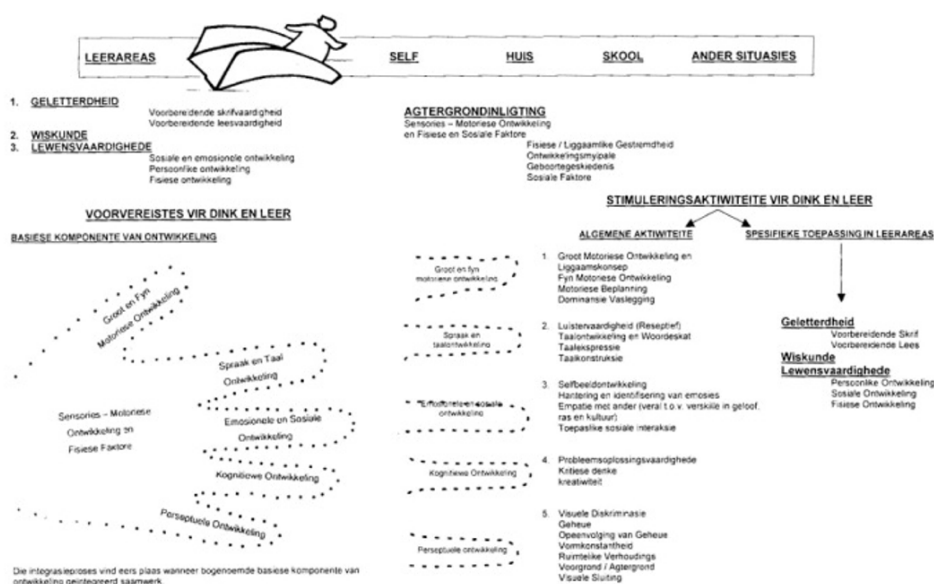


Figure 2.76

### VIR DIE OPVOEDER

#### 1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomstestel en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en -aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomstestel bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;

<sup>5</sup>This content is available online at <<http://cnx.org/content/m32560/1.1/>>.

- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeie dinge deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werkblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

## 1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomst in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouers kennis neem volgens watter standaarde die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomst, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

- 1: voldoen nie aan die vereistes nie;
- 2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;
- 3: voldoen aan die vereistes;
- 4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomst (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkomst geassesseer moet word. Die opvoeder assesser die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Geslyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.

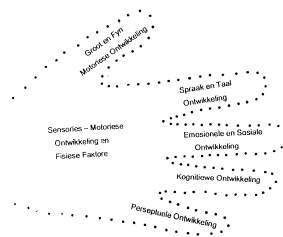


Figure 2.77

## 1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN  
ONTWIKKELING EN ALGEMENE  
AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING  
STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik, aangesien dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.

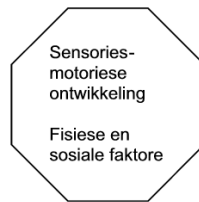


Figure 2.78

**Sensories-motoriese ontwikkeling:**

Het die leerder sy motoriese mylpale op die verwagte ouderdom bereik?

Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem, byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

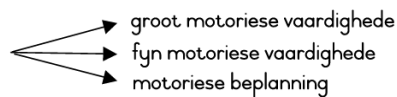
• **MOTORIESE ONTWIKKELING**

Figure 2.79

Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samerwerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samerwerking van die klein spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

- **SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING**

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings
- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

- **EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING**

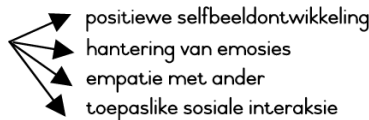


Figure 2.80

---

Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te

bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
- Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om aggressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
- Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
- Moedig groepspele en deelname daaraan aan.

- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING** - probleemoplossingsvaardighede



Figure 2.81

---

(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en ouditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. [U+F04F] (horlosie); [U+F083] vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgrond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skoolastiese vaardighede.

- **ODUITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord
- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê 'n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik 'n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. 'n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met 'n s-klank begin
- Speel "telefoontjie" : kinders sit in 'n ry, die eerste een fluister 'n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmoog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

## 1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

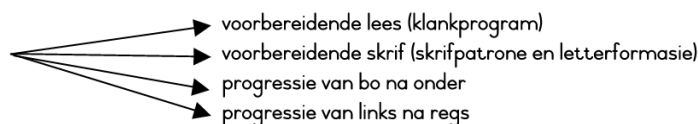


Figure 2.82

---

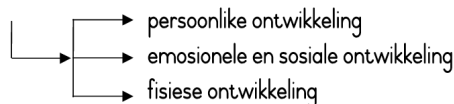
Voorbeelde van aktiwiteite:



- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteër voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



**Figure 2.83**

---

Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. "noodsituasies", klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

## 1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

'n Voorbeeld van 'n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK
<i>continued on next page</i>

LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
<p><b>GESYFERDHEID</b>(LU 1)<b>GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPE</b>Die leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)<b>PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRA</b>Die leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik.(LU 5)<b>DATA-HANTERING</b>Die leerder kan data versamel, opsom, vertoon en krities ontleed om gevolgtrekkings en voorspellings te maak en om waarskynlikheid te interpreteer en te bepaal.<b>GELETTERDHEID</b>(LU 1)<b>LUISTER</b>Die leerder kan luister om inligting te verkry en vir genot en kan gepas en krities op ‘n wye reeks situasies reageer.(LU 2)<b>PRAAT</b>Die leerder kan met vertroue effektief in die gesproke taal in ‘n wye reeks situasies kommunikeer.(LU 3)<b>LEES EN KYK</b>Die leerder kan lees en kyk vir inligting en genot en krities reageer op die estetiese, kulturele en emosionele waardes in tekste.(LU 4)<b>SKRYF</b>Die leerder kan verskillende soorte feitelike of verbeeldingstekste vir ‘n wye verskeidenheid doeleindes skryf.(LU 5)<b>DINK EN REDENEER</b>Die leerder kan taal gebruik om te dink en te redeneer en kan toegang verkry tot inligting, dit prosesseer en gebruik om te leer.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fisiese voorwerpe en tekeninge gebruik</li> </ul> <p>om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as die leerders:1.1 aandagtig luister na vrae, instruksies en aankondigings, en gepas reageer;1.4 klankbewustheid ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• herken dat woorde uit klanke bestaan;</li> <li>• onderskei tussen verskillende klanke, veral aan die begin en einde van woorde;</li> <li>• mondelinge sinne in afsonderlike woorde verdeel (eers eenlettergreppige woorde gebruik);</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken, soos “Wielie Wielie Walie, die aap sit op die balie ...”.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:2.5 vrae stel wanneer hy/sy nie verstaan nie of verdere inligting benodig en duidelik reageer op vrae wat aan hom/haar gestel word;2.8 eie stories vertel en ander se stories in eie woorde oorvertel.Dit word bewys as die leerders:<b>3.1 visuele leidrade gebruik om betekenis teskep:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prente en foto’s noukeurig bekyk en ondersoek om algemene voorwerpe en ervarings te herken;</li> <li>• ‘n prent of figuur in die agtergrond identifiseer;</li> <li>• prente en woorde bymekaar pas;</li> <li>• illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;</li> </ul> <p>3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• beginkonsonante en kort vokale herken;</li> <li>• sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;</li> <li>• begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:4.1 eksperimenteer met skryf:tekeninge skep en gebruik om ‘n boodskap</p>

<p><b>LEWENSVAAARDIGHEDE(LU 2)SOSIALE ONTWIKKELING</b>Die leerder kan begrip van en ‘n verbintenis tot grondwetlike regte en verantwoordelikhede toon, asook begrip van diverse kulture en godsdienste.(LU 3)<b>PERSOONLIKE ONTWIKKELING</b>Die leerder kan verworwe lewensvaardighede aanwend om persoonlike potensiaal te verwesenlik en te verbeter ten einde effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ooreenkomste en verskille identifiseer en beskryf;</li> <li>• dinge wat saam hoort bymekaar pas en dinge wat verskillend is, vergelyk;</li> <li>• dinge klassifiseer (soos Sit alle speelgoed in houer, boeke op rak, kryt in blik);</li> <li>• dele van ‘n geheel identifiseer.</li> </ul> <p>5.3 taal gebruik om te ondersoek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vrae vra en verduidelikings soek (bv. hoekom, wat, wie, hoe, waar, wanneer).</li> <li>• verduidelikings gee en oplossings aanbied;</li> <li>• woordraaisels oplos en voltooi.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker;1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik.Dit word bewys as die leerders:3.1 sy eie naam en adres sê.</p>
--	--

Table 2.45

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____ 
<b>EMOSIONELE &amp; SOSIALE AANPASING</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Het goed aangepas</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om aan te pas</li> <li><input type="checkbox"/> Speel graag in groepe</li> <li><input type="checkbox"/> Speel net met een maatjie</li> </ul>	<b>LUISTER</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Luister met aandag</li> <li><input type="checkbox"/> Kan vir 'n kort rukkie luister</li> <li><input type="checkbox"/> Moet nog leer om te luister</li> </ul>
<b>DEELNAME</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem aktief deel aan klasaktiwiteite</li> <li><input type="checkbox"/> Gee meestal goeie samewerking</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie</li> </ul>	<b>PRAAT</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan korrek en duidelik praat</li> <li><input type="checkbox"/> Woordeskat moet nog uitbrei</li> <li><input type="checkbox"/> Sukkel met sekere klanke</li> </ul>
<b>LIGGAAMSBEWUSTHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan liggaamsdele benoem</li> <li><input type="checkbox"/> Ken nog nie al die liggaamsdele nie</li> </ul>	<b>SKEPPENDE AKTIWITEITE</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem graag deel</li> <li><input type="checkbox"/> Huiwerig om deel te neem</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie deel nie</li> </ul>
<b>VERANTWOORDELIKHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om verantwoordelik te wees</li> </ul>	<b>BUITESPEL</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Speel graag buite</li> <li><input type="checkbox"/> Speel nie graag buite nie</li> <li><input type="checkbox"/> Speel glad nie buite nie</li> </ul>
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Figure 2.84

- Kyk na 'n voorbeeld van die nasionale vlag en kleur die prent daarvolgens in. Knip dit dan uit en plak dit om 'n stokkie.

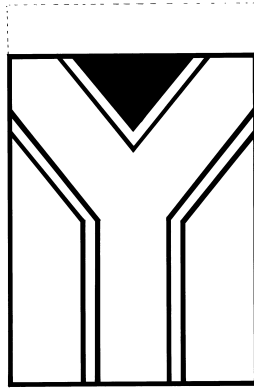


Figure 2.85

Bespreking:

Bespreek die basiese regte en verantwoordelikhede wat deur die landswette bepaal word ten opsigte van die kind se behoeftes (bv. kos, skooling, onderwys, godsdiens en gesondheid).

Lewensvaardigheid LU : 2.2
----------------------------

Table 2.46

### DIE KLASKAMER

Geslote vrae

- Wat doen die kinders wat op die mat sit?
- Hoeveel kinders is daar in die prentjie?
- Wat doen die dogtertjie by die drommetjie?

Oop-einde vrae

- Hoe het jy die eerste dag in Graad R gevoel?
- Hoe voel jy nou?
- Van watter aktiwiteit in die klas hou jy die meeste? En die minste?
- Het jy 'n spesifieke takie in die klas?
- Hoe kan jy help om die klas netjies en skoon te hou?
- Hoekom is dit belangrik om betyds vir skool te wees?
- Speel jy graag in 'n groepie of lievers met slegs een maatjie?
- Wat moet jy doen as jy dors word of toilet toe wil gaan?

Oorbrugging

- Waar anders is dit ook belangrik om betyds te wees?

#### Besprekings

- Bespreek drie veiligheidsmaatreëls wat toegepas kan word wanneer 'n leerder beseer of bloei en hoekom dit noodsaaklik is om nie aan die bloed te raak nie (MIV).

Logiese Denke en Redenasie  
Kreatiewe Denke

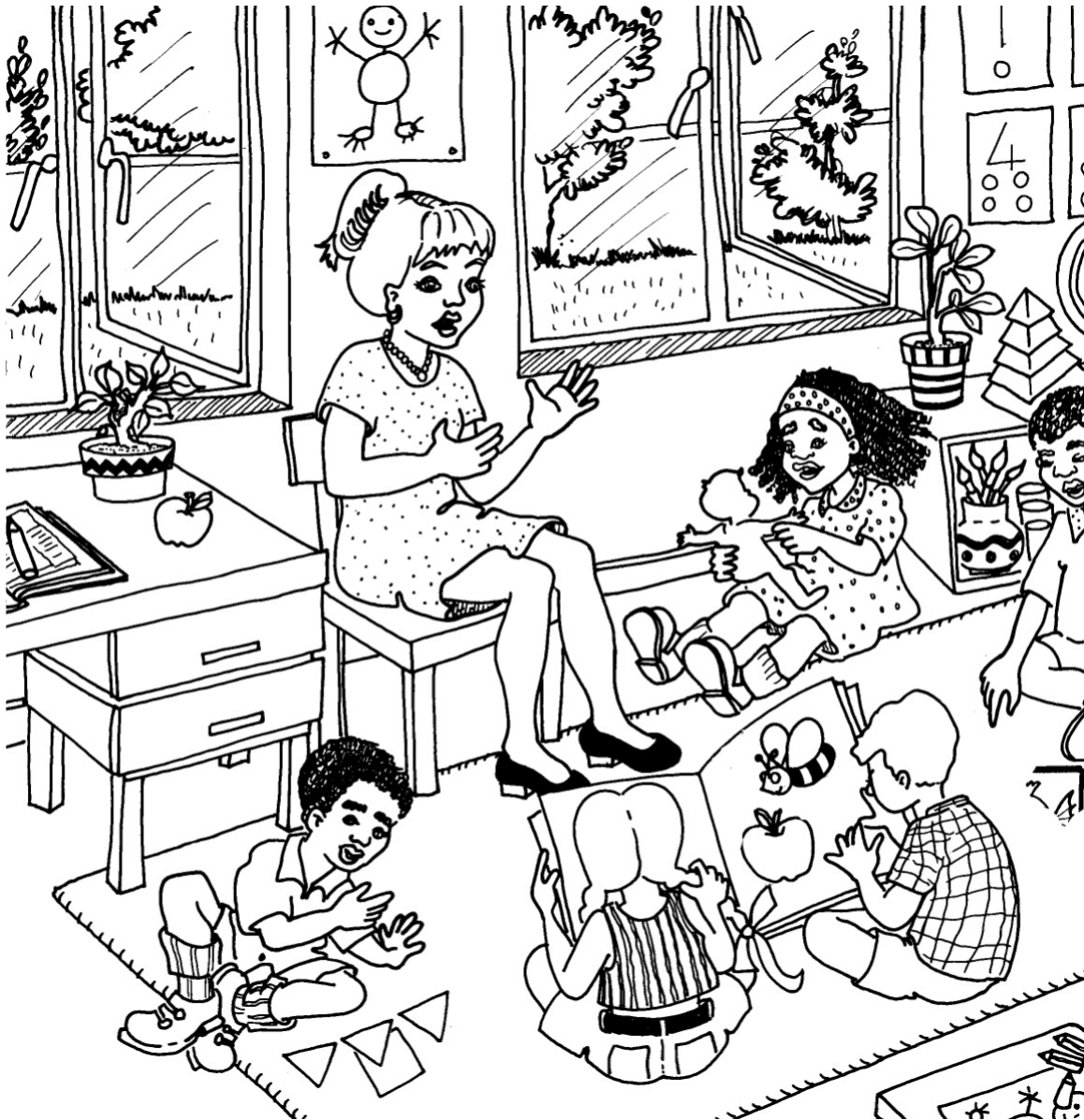


Figure 2.86



**Figure 2.87**

---

Lewensvaardigheid LU : 3.4

**Table 2.47**





# Chapter 3

## Kwartaal 3

### 3.1 Gr. R Module 3 Geletterdheid - 05<sup>1</sup>

#### GELETTERDHEID

'n Leerprogram vir Graad R

Module 1

FYN KOÖRDINASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum

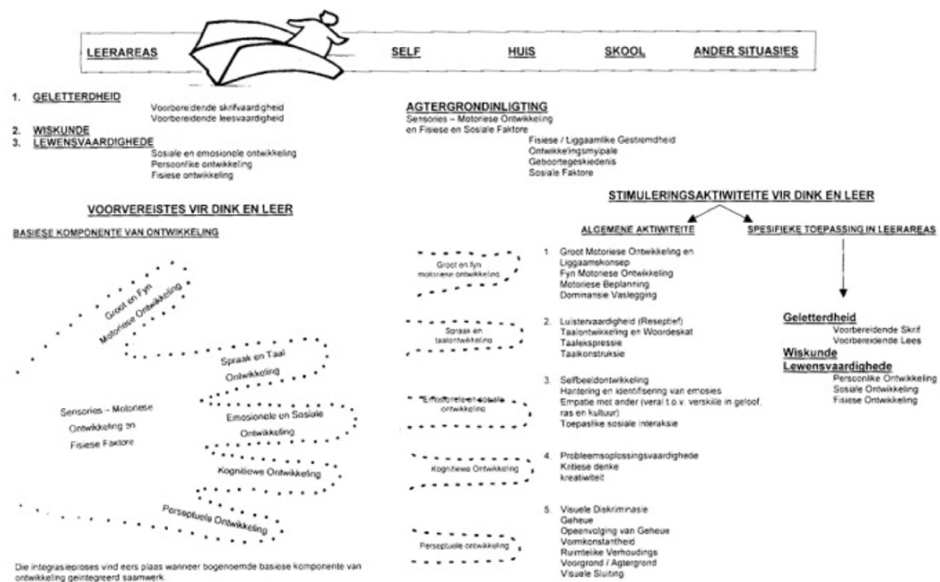


Figure 3.1

<sup>1</sup>This content is available online at <<http://cnx.org/content/m32538/1.1/>>.

## VIR DIE OPVOEDER

### 1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in ‘n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en –aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is ‘n verrykingsmodule wat na goeie dinge deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon ‘n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

### 1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouers kennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in ‘n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens ‘n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

- 1: voldoen nie aan die vereistes nie;
- 2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;
- 3: voldoen aan die vereistes;
- 4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is ‘n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Geslyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is ‘n **assesseringsblad** waarop ‘n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.

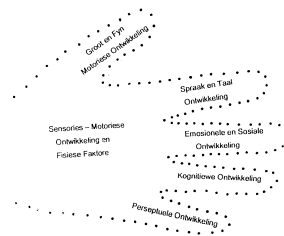


Figure 3.2

## 1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

### BASIESE KOMPONENTE VAN ONTWIKKELING EN ALGEMENE AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets daarvan hierbo is 'n voorstelling van die basiese komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik, aangesien dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.

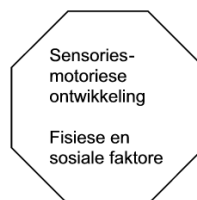


Figure 3.3

### Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die verwagte ouderdom bereik?

Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem, byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

### • MOTORIESE ONTWIKKELING

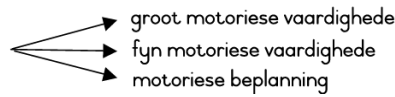


Figure 3.4

Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samewerking van die klein spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

- **SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING**

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings
- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

- **EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING**



Figure 3.5

---

Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
  - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om aggressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
  - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
  - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING** - probleemoplossingsvaardighede

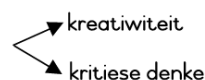


Figure 3.6

---

(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en ouditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. [U+F04F] (horlosie); [U+F083] vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgrond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **UDITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord
- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê 'n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik 'n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. 'n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met 'n s-klank begin
- Speel "telefoontjie" : kinders sit in 'n ry, die eerste een fluister 'n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmoog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

## 1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

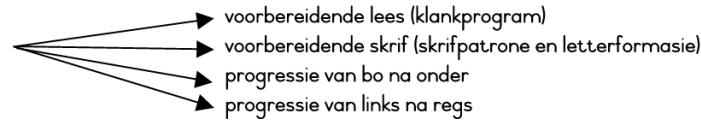


Figure 3.7

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantel, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteër voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid

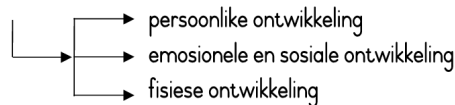


Figure 3.8

Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. "noodsituasies", klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.



## 1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK	
LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
<p><b>GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPE</b>Die leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)<b>PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRA</b>Die leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik.(LU 5)<b>DATA-HANTERING</b>Die leerder kan data versamel, opsom, vertoon en krities ontleed om gevolgtrekkings en voorspellings te maak en om waarskynlikheid te interpreteer en te bepaal.<b>GELETTERDHEID(LU 1)LUISTER</b>Die leerder kan luister om inligting te verkry en vir genot en kan gepas en krities op 'n wye reeks situasies reageer.(LU 2)<b>PRAAT</b>Die leerder kan met vertroue effektief in die gesproke taal in 'n wye reeks situasies kommunikeer.(LU 3)<b>LEES EN KYK</b>Die leerder kan lees en kyk vir inligting en genot en krities reageer op die estetiese, kulturele en emosionele waardes in tekste.(LU 4)<b>SKRYF</b>Die leerder kan verskillende soorte feitelike of verbeeldingstekste vir 'n wye verskeidenheid doeleindes skryf.(LU 5)<b>DINK EN REDENEER</b>Die leerder kan taal gebruik om te dink en te redeneer en kan toegang verkry tot inligting, dit prosesseer en gebruik om te leer.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fisiese voorwerpe en tekeninge gebruik</li> </ul> <p>om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as die leerders:1.1 aandagtig luister na vrae, instruksies en aankondigings, en gepas reageer;1.4 klankbewustheid ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• herken dat woorde uit klanke bestaan;</li> <li>• onderskei tussen verskillende klanke, veral aan die begin en einde van woorde;</li> <li>• mondelinge sinne in afsonderlike woorde verdeel (eers eenlettergrepige woorde gebruik);</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken, soos “Wielie Wielie Walie, die aap sit op die balie ...”.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:2.5 vrae stel wanneer hy/sy nie verstaan nie of verdere inligting benodig en duidelik reageer op vrae wat aan hom/haar gestel word;2.8 eie stories vertel en ander se stories in eie woorde oorvertel.Dit word bewys as die leerders:<b>3.1 visuele leidrade gebruik om betekenis teskep:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prente en foto’s noukeurig bekyk en ondersoek om algemene voorwerpe en ervaringe te herken;</li> <li>• ‘n prent of figuur in die agtergrond identifiseer;</li> <li>• prente en woorde bymekaar pas;</li> <li>• illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;</li> </ul> <p>3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• beginkonsonante en kort vokale herken;</li> <li>• sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;</li> <li>• begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:4.1 eksperimenteer</p>

Table 3.1

<div style="text-align: center;">  <div> My vordering in Graad R  SKOOL : _____ DATUM : _____  LEERDER : _____ </div>  </div>	
<b>EMOSIONELE &amp; SOSIALE AANPASING</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Het goed aangepas</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om aan te pas</li> <li><input type="checkbox"/> Speel graag in groepe</li> <li><input type="checkbox"/> Speel net met een maatjie</li> </ul>	<b>LUISTER</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Luister met aandag</li> <li><input type="checkbox"/> Kan vir 'n kort rukkie luister</li> <li><input type="checkbox"/> Moet nog leer om te luister</li> </ul>
<b>DEELNAME</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem aktief deel aan klasaktiwiteite</li> <li><input type="checkbox"/> Gee meestal goeie samewerking</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie</li> </ul>	<b>PRAAT</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan korrek en duidelik praat</li> <li><input type="checkbox"/> Woordeskat moet nog uitbrei</li> <li><input type="checkbox"/> Sukkel met sekere klanke</li> </ul>
<b>LIGGAAMSBEWUSTHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan liggaamsdele benoem</li> <li><input type="checkbox"/> Ken nog nie al die liggaamsdele nie</li> </ul>	<b>SKEPPENDE AKTIWITEITE</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem graag deel</li> <li><input type="checkbox"/> Huiwerig om deel te neem</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie deel nie</li> </ul>
<b>VERANTWOORDELIKHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om verantwoordelik te wees</li> </ul>	<b>BUITESPEL</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Speel graag buite</li> <li><input type="checkbox"/> Speel nie graag buite nie</li> <li><input type="checkbox"/> Speel glad nie buite nie</li> </ul>
SKOOLHOOF : _____ OPVOEDER : _____	

Figure 3.9

## Hand- Oog Koördinasie

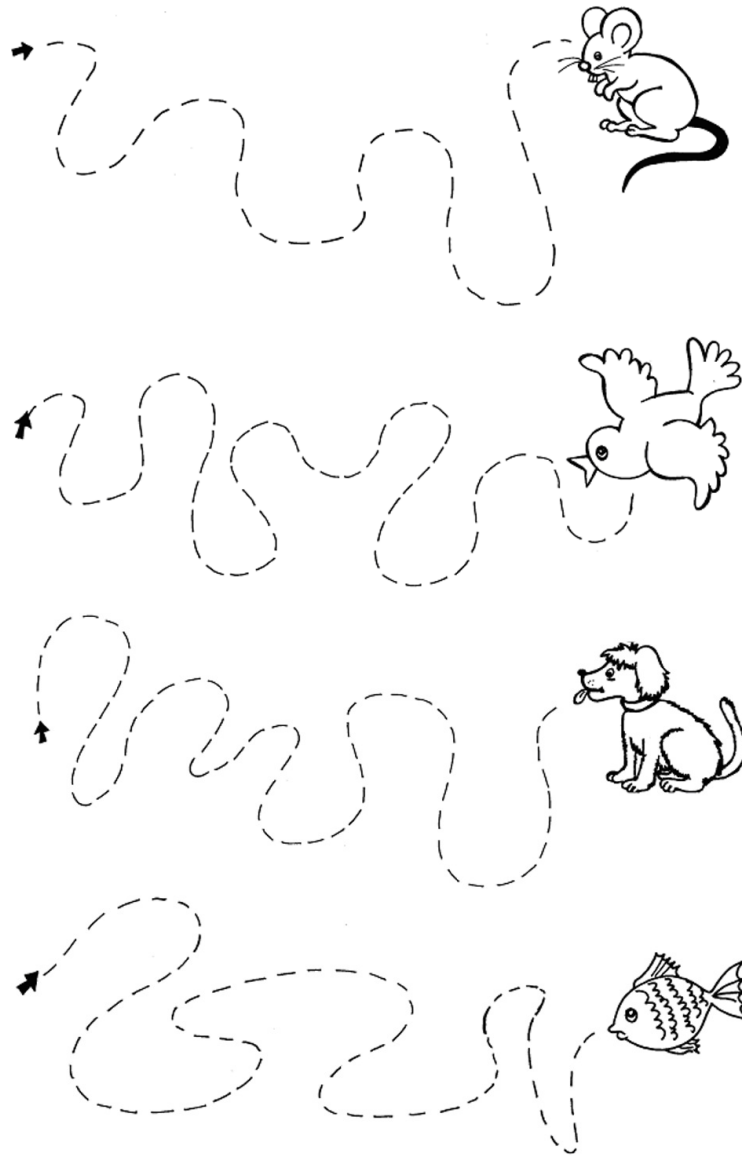


Figure 3.10

---

Geletterdheid LU : 4.1

Table 3.2

Ouditiewe Diskriminasie  
Fyn Koördinasie

- Kleur die prente in wat met 'n "l" begin.



Figure 3.11

**Aktiwiteit :** Soek nog voorbeelde in die klas wat met 'n l begin.

Geletterdheid LU : 1.4
------------------------

Table 3.3

Fyn koördinasie  
Letterformasie

- Begin by die kolletjie.

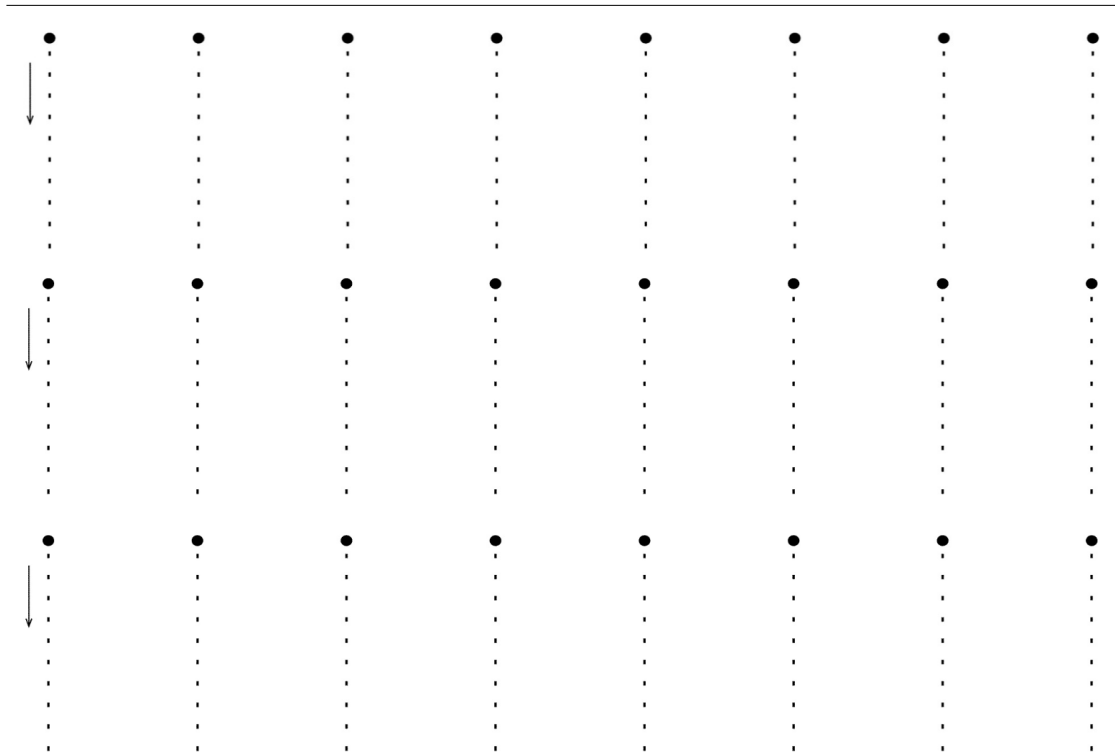


Figure 3.12

**Aktiwiteit :** Oefen die l in sand of op skryfbord.

Geletterdheid LU : 4.1

Table 3.4

Logiese Denke en Redenasie

- Trek 'n streep deur die prent wat pas by die een in die blokkie en sê hoekom dit pas.



Figure 3.13

Geletterdheid LU : 5.2

Table 3.5

Fyn koördinasie

- Voltooi die patrone:

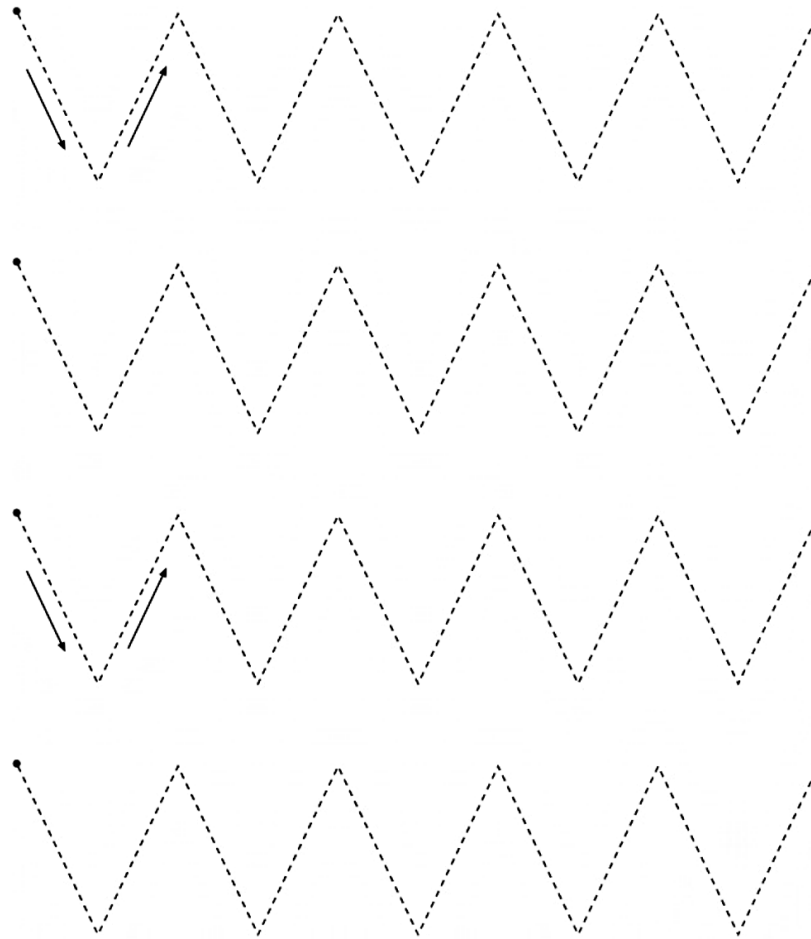


Figure 3.14

Geletterdheid LU : 4.1
------------------------

Table 3.6

Ouditiewe Diskriminasie  
Fyn koördinasie

- Kleur die prente in wat met 'n “w” begin.



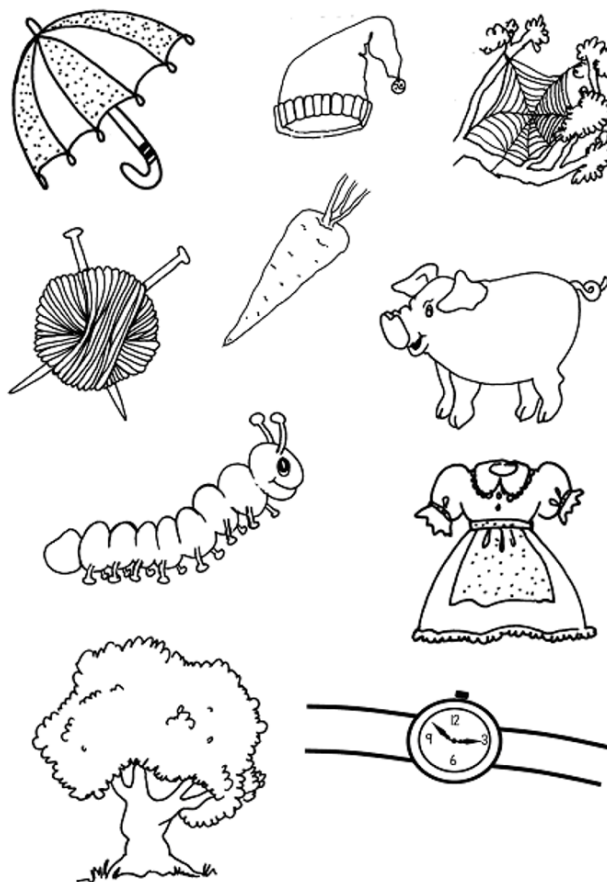


Figure 3.15

**Aktiwiteit :** Soek nog voorbeelde in die klas wat met 'n w begin.

Geletterdheid LU : 1.4

Table 3.7

Fyn koördinasie  
Letterformasie

- Begin by die kolletjie.

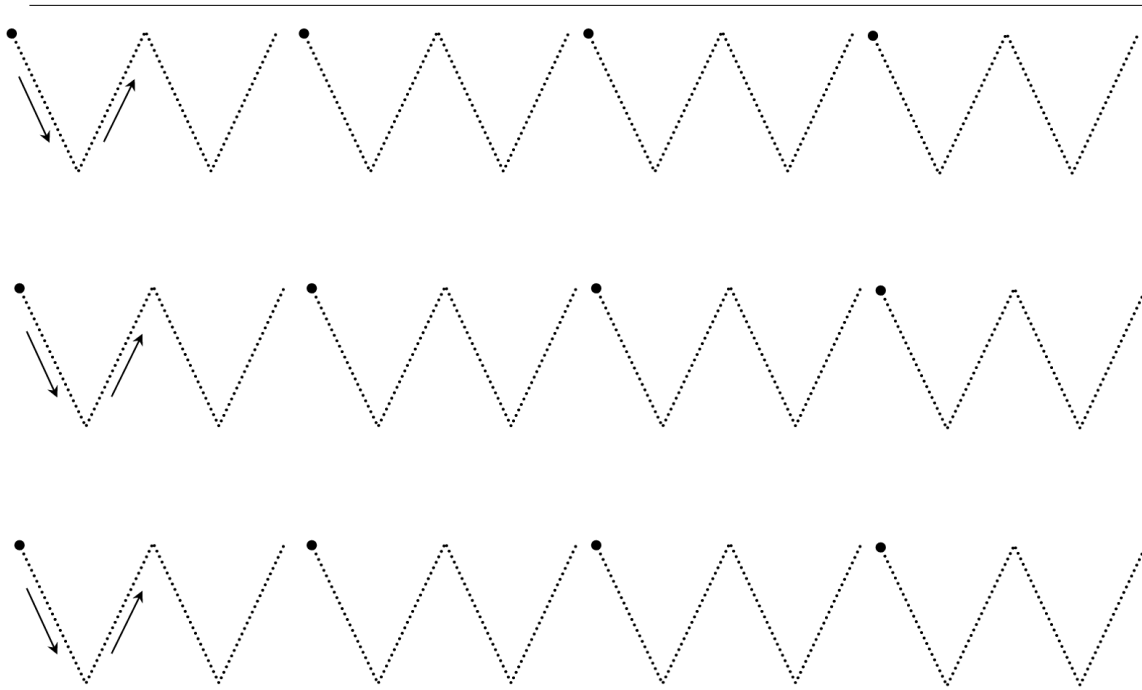


Figure 3.16

**Aktiwiteit :** Oefen die w in sand of op skryfbord.

Geletterdheid LU : 4.1

Table 3.8

Volgorde van gebeure

Volgorde van getalle

- Nommer die prentjies in die regte volgorde.
- Vertel die storie.



Figure 3.17

**Aktiwiteit :** Laat die leerders dit prakties toepas gedurende 'n bak-en-brou aktiwiteit.

Geletterdheid LU : 1.3
------------------------

Table 3.9

Ouditiewe Diskriminasie  
Fyn koördinasie

- Kleur die prente in wat met 'n "j" begin.



Figure 3.18

**Aktiwiteit :** Soek nog voorbeelde in die klas wat met ‘n j begin.

Geletterdheid LU : 1.4
------------------------

Table 3.10

Fyn koördinasie  
Letterformasie

- Begin by die kolletjie.

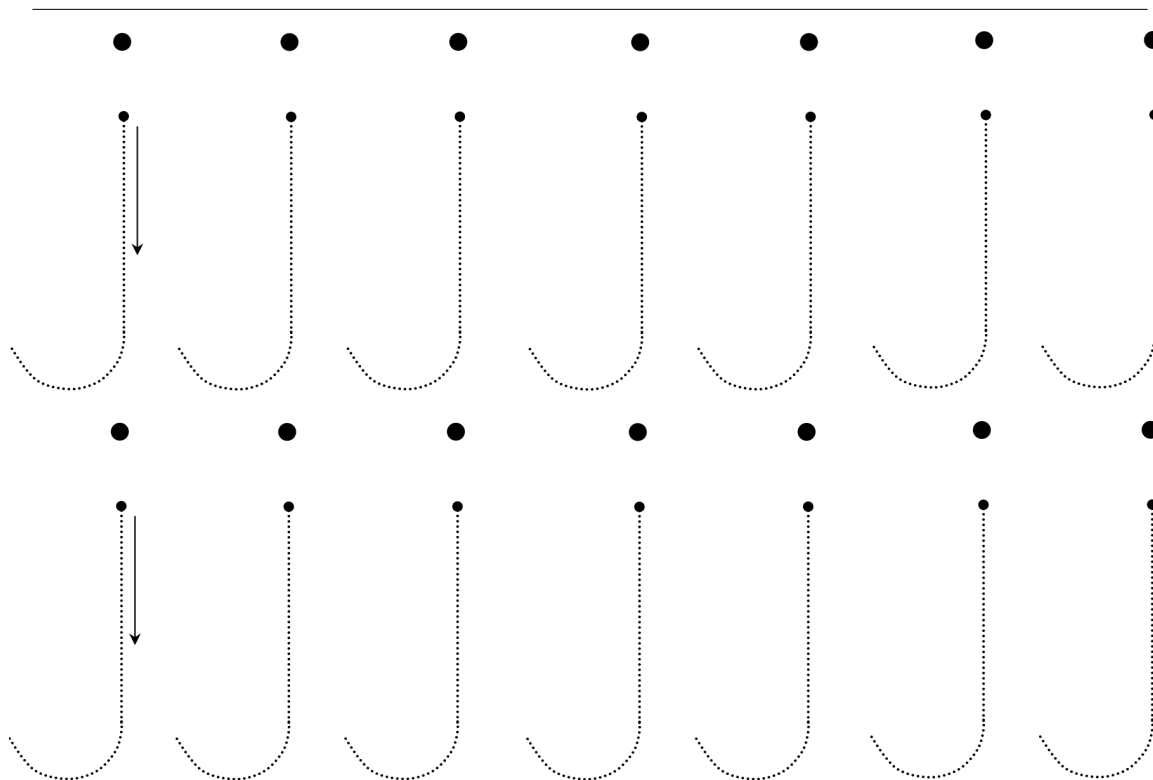


Figure 3.19

**Aktiwiteit** : Oefen die j in sand of op skryfbord.

Geletterdheid LU : 4.1
------------------------

Table 3.11

## 3.2 Gr. R Module 3 Geletterdheid - 06<sup>2</sup>

### GELETTERDHEID

‘n Leerprogram vir Graad R

Module 1

FYN KOÖRDINASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum

<sup>2</sup>This content is available online at <<http://cnx.org/content/m32539/1.1/>>.

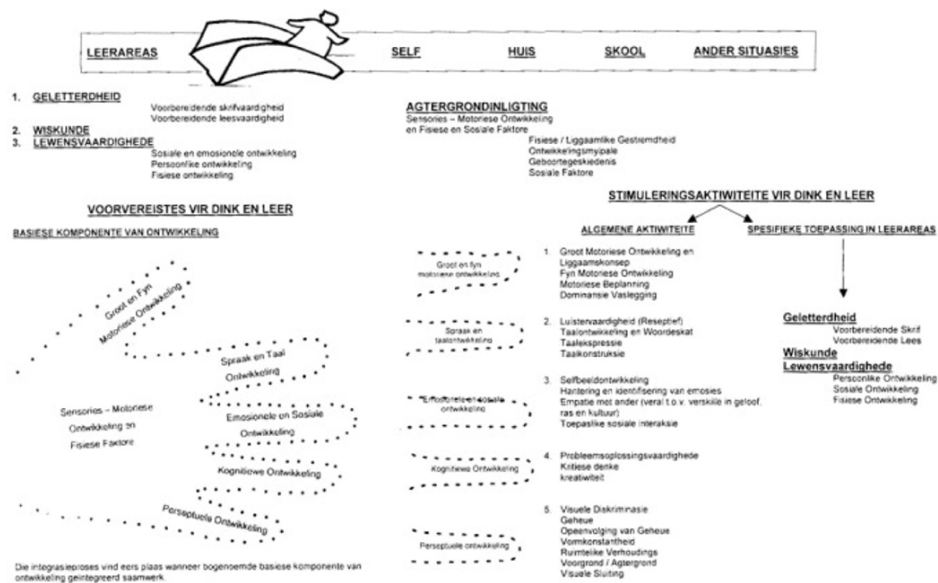


Figure 3.20

## VIR DIE OPVOEDER

### 1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomstes en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leerleenthede en –aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomstes bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

## 1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouerskennis neem volgens wat ter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

- 1: voldoen nie aan die vereistes nie;
- 2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;
- 3: voldoen aan die vereistes;
- 4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Geslyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.

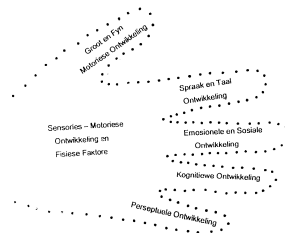


Figure 3.21

## 1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

### BASIESE KOMPONENTE VAN ONTWIKKELING EN ALGEMENE AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets daarvan hierbo is 'n voorstelling van die basiese

komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik, aangesien dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Figure 3.22

---

#### **Sensories-motoriese ontwikkeling:**

Het die leerder sy motoriese mylpale op die verwagte ouderdom bereik?

Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem, byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

#### **• MOTORIESE ONTWIKKELING**

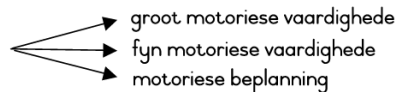


Figure 3.23

---

Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

#### **• GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samerwerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samerwerking van die klein spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:



- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

#### • SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings
- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

#### • EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING



**Figure 3.24**

---

Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
- Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.

- Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
- Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING** - probleemoplossingsvaardighede



Figure 3.25

(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sintuie na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en ouditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte

- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. [U+F04F] (horlosie); [U+F083] vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgrond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord
- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê 'n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank ‘n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê ‘n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat ‘n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is ‘n rywordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruis oefeninge aan, bv. raak met regterelmoog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

### 1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

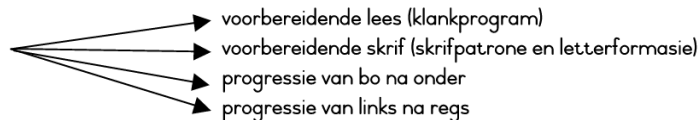


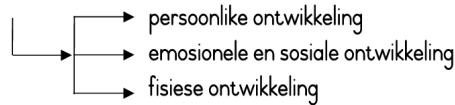
Figure 3.26

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantel, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteër voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



**Figure 3.27**

---

Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. "noodsituasies", klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

## 1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

'n Voorbeeld van 'n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK	
LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
<p><b>GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPE</b>Die leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)<b>PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRA</b>Die leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik.(LU 5)<b>DATA-HANTERING</b>Die leerder kan data versamel, opsom, vertoon en krities ontleed om gevolgtrekkings en voorspellings te maak en om waarskynlikheid te interpreteer en te bepaal.<b>GELETTERDHEID(LU 1)LUISTER</b>Die leerder kan luister om inligting te verkry en vir genot en kan gepas en krities op 'n wye reeks situasies reageer.(LU 2)<b>PRAAT</b>Die leerder kan met vertroue effektief in die gesproke taal in 'n wye reeks situasies kommunikeer.(LU 3)<b>LEES EN KYK</b>Die leerder kan lees en kyk vir inligting en genot en krities reageer op die estetiese, kulturele en emosionele waardes in tekste.(LU 4)<b>SKRYF</b>Die leerder kan verskillende soorte feitelike of verbeeldingstekste vir 'n wye verskeidenheid doeleindes skryf.(LU 5)<b>DINK EN REDENEER</b>Die leerder kan taal gebruik om te dink en te redeneer en kan toegang verkry tot inligting, dit prosesseer en gebruik om te leer.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fisiese voorwerpe en tekeninge gebruik</li> </ul> <p>om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as die leerders:1.1 aandagtig luister na vrae, instruksies en aankondigings, en gepas reageer;1.4 klankbewustheid ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• herken dat woorde uit klanke bestaan;</li> <li>• onderskei tussen verskillende klanke, veral aan die begin en einde van woorde;</li> <li>• mondelinge sinne in afsonderlike woorde verdeel (eers eenlettergreppige woorde gebruik);</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken, soos “Wielie Wielie Walie, die aap sit op die balie ...”.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:2.5 vrae stel wanneer hy/sy nie verstaan nie of verdere inligting benodig en duidelik reageer op vrae wat aan hom/haar gestel word;2.8 eie stories vertel en ander se stories in eie woorde oorvertel.Dit word bewys as die leerders:<b>3.1 visuele leidrade gebruik om betekenis teskep:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prente en foto’s noukeurig bekyk en ondersoek om algemene voorwerpe en ervaringe te herken;</li> <li>• ‘n prent of figuur in die agtergrond identifiseer;</li> <li>• prente en woorde bymekaar pas;</li> <li>• illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;</li> </ul> <p>3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• beginkonsonante en kort vokale herken;</li> <li>• sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;</li> <li>• begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:4.1 eksperimenteer</p>

Table 3.12

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____ 
<b>EMOSIONELE &amp; SOSIALE AANPASING</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Het goed aangepas</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om aan te pas</li> <li><input type="checkbox"/> Speel graag in groepe</li> <li><input type="checkbox"/> Speel net met een maatjie</li> </ul>	<b>LUISTER</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Luister met aandag</li> <li><input type="checkbox"/> Kan vir 'n kort rukkie luister</li> <li><input type="checkbox"/> Moet nog leer om te luister</li> </ul>
<b>DEELNAME</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem aktief deel aan klasaktiwiteite</li> <li><input type="checkbox"/> Gee meestal goeie samewerking</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie</li> </ul>	<b>PRAAT</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan korrek en duidelik praat</li> <li><input type="checkbox"/> Woordeskat moet nog uitbrei</li> <li><input type="checkbox"/> Sukkel met sekere klanke</li> </ul>
<b>LIGGAAMSBEWUSTHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan liggaamsdele benoem</li> <li><input type="checkbox"/> Ken nog nie al die liggaamsdele nie</li> </ul>	<b>SKEPPENDE AKTIWITEITE</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem graag deel</li> <li><input type="checkbox"/> Huiwerig om deel te neem</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie deel nie</li> </ul>
<b>VERANTWOORDELIKHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om verantwoordelik te wees</li> </ul>	<b>BUITESPEL</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Speel graag buite</li> <li><input type="checkbox"/> Speel nie graag buite nie</li> <li><input type="checkbox"/> Speel glad nie buite nie</li> </ul>
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Figure 3.28

Fyn koördinasie  
Letterformasie

- Begin by die kolletjie.

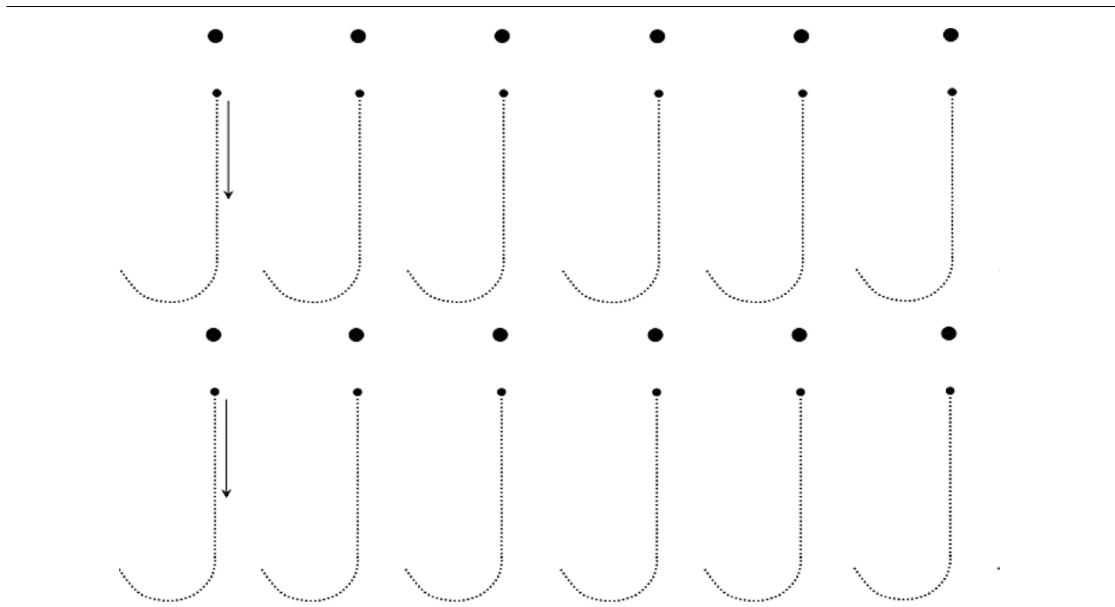


Figure 3.29

**Aktiwiteit** : Oefen die j in sand of op skryfbord.

Geletterdheid LU : 4.1

Table 3.13

Klassifikasie  
Logiese Redenasie

- Trek ‘n **rooi** lyn deur die **wilde diere**, ‘n **blou** lyn deur die plaasdiere en ‘n **geel** lyn deur die diere wat in die **water** woon.





Figure 3.30

**Vrae:** Hoeveel wilde diere is daar? Hoeveel mak diere is daar? Noem die gevaarlike diere.

**Bespreking:** Bespreek troeteldiere en hul versorging. Hoe verskil troeteldiere van wilde diere?

Geletterdheid LU : 5.2

Table 3.14

Fyn Koördinasie

- Voltooi die patrone.

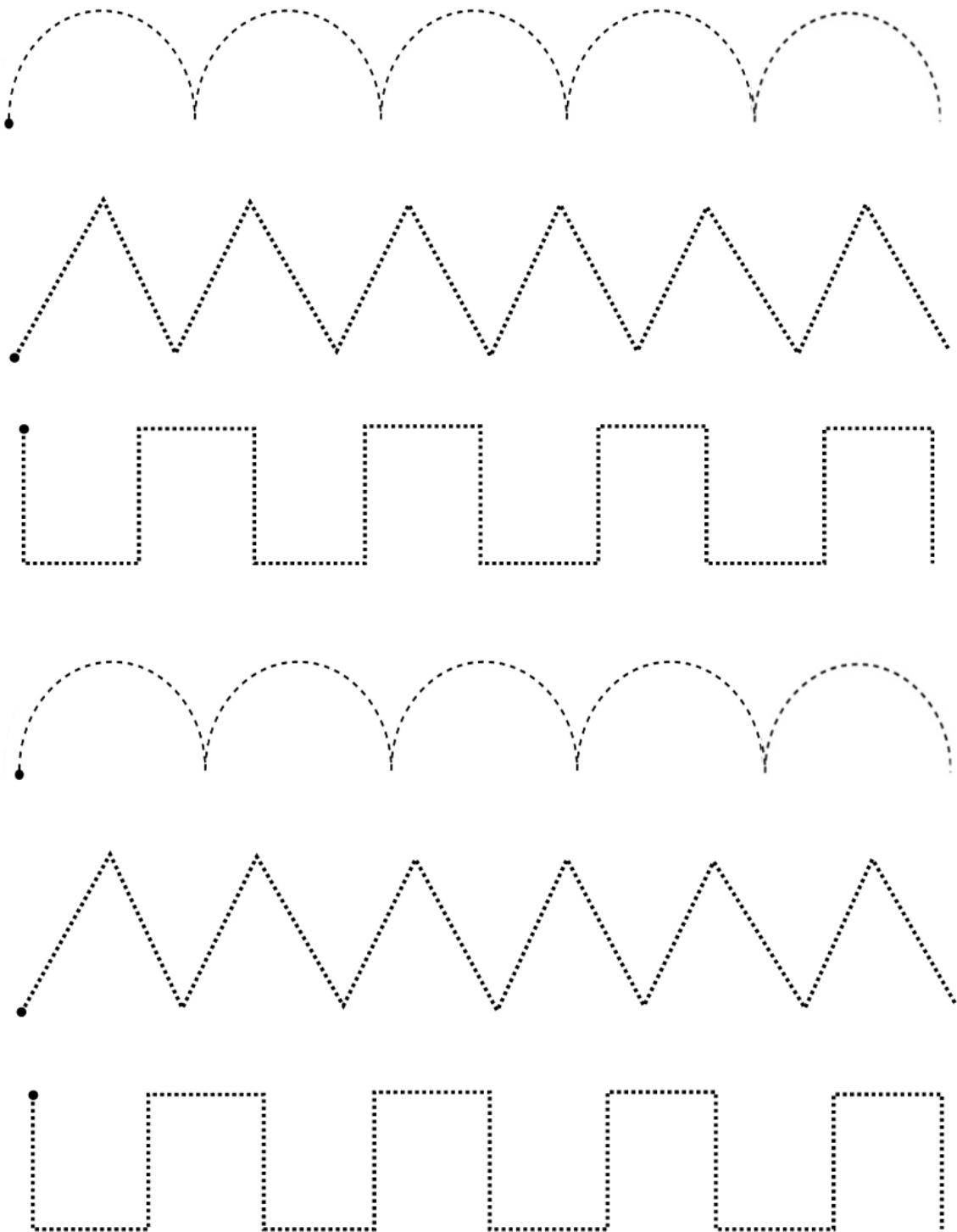


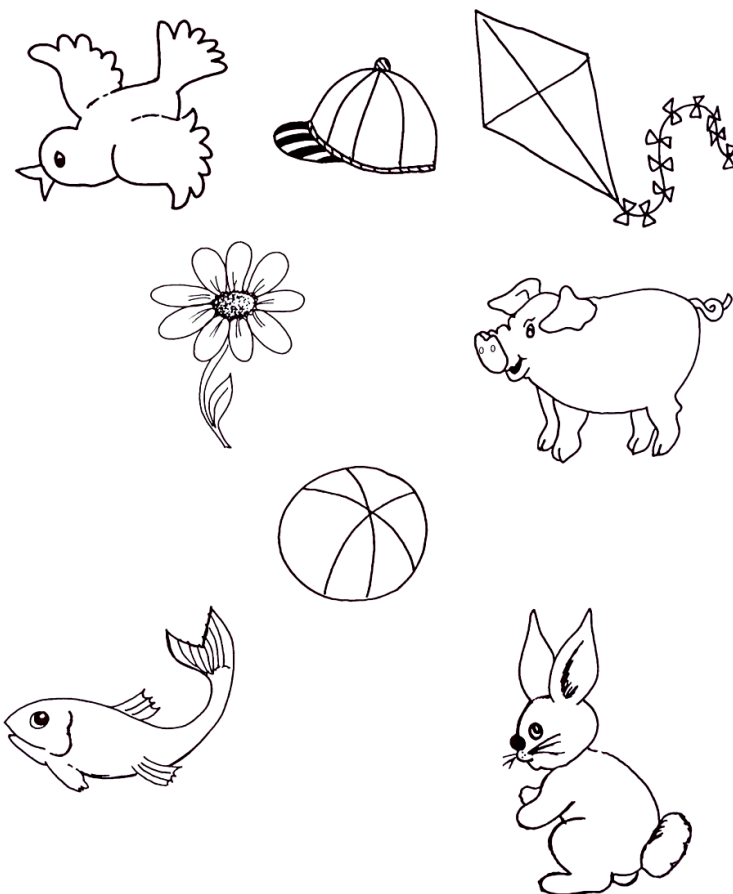
Figure 3.31

Geletterdheid LU : 4.1

**Table 3.15**

Ouditiewe Diskriminasie  
Fyn koördinasie

- Kleur die prente in wat met 'n v begin.

**Figure 3.32**

**Aktiwiteit :** Soek nog voorbeelde in die klas wat met 'n v begin.

Geletterdheid LU : 1.4

Table 3.16

Fyn koördinasie  
Letterformasie

- Begin by die kolletjie.

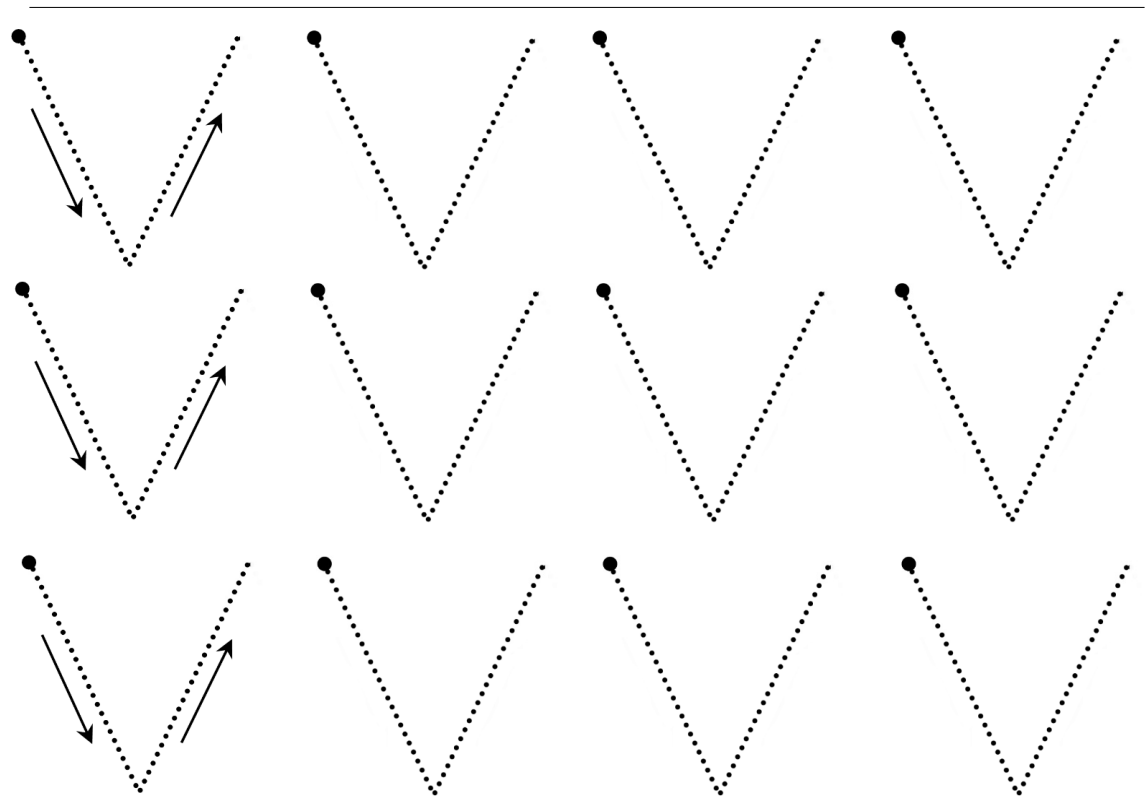


Figure 3.33

**Aktiwiteit :** Oefen die v in sand of op die skryfbord.

Geletterdheid LU : 4.1

Table 3.17

Voorgrond / Agtergrond  
Vormkonstantheid

- Voorgrond / AgtergrondVormkonstantheidTeken die klanke onder oor wat soos die een in die blokkie bo lyk.

v		l		w		j
lvrmvjwlvwvs		mrltlwjlvtsr		vvwjmvslrwnv		mjlrmjsjmjtj

**Table 3.18**

Geletterdheid LU : 3.1

**Table 3.19****INSTRUKSIES**

1. Trek 'n kruis deur die langste potlood en 'n sirkel om die kortste potlood.
2. Kleur die sagte voorwerp blou in en die harde voorwerp bruin.
3. Trek 'n streep deur die voorwerp wat aangeskakel is en kleur die een wat afgeskakel is in.
4. Trek 'n streep deur die prentjies wat nat voorstel.
5. Trek 'n kruis deur die breedste liniaal en 'n sirkel om die smalste liniaal.

**Bespreking**

Bespreek die terme kort/lank; hard/sag; aan/af; nat/droog; smal/breed.  
Ouditiewe Geheue

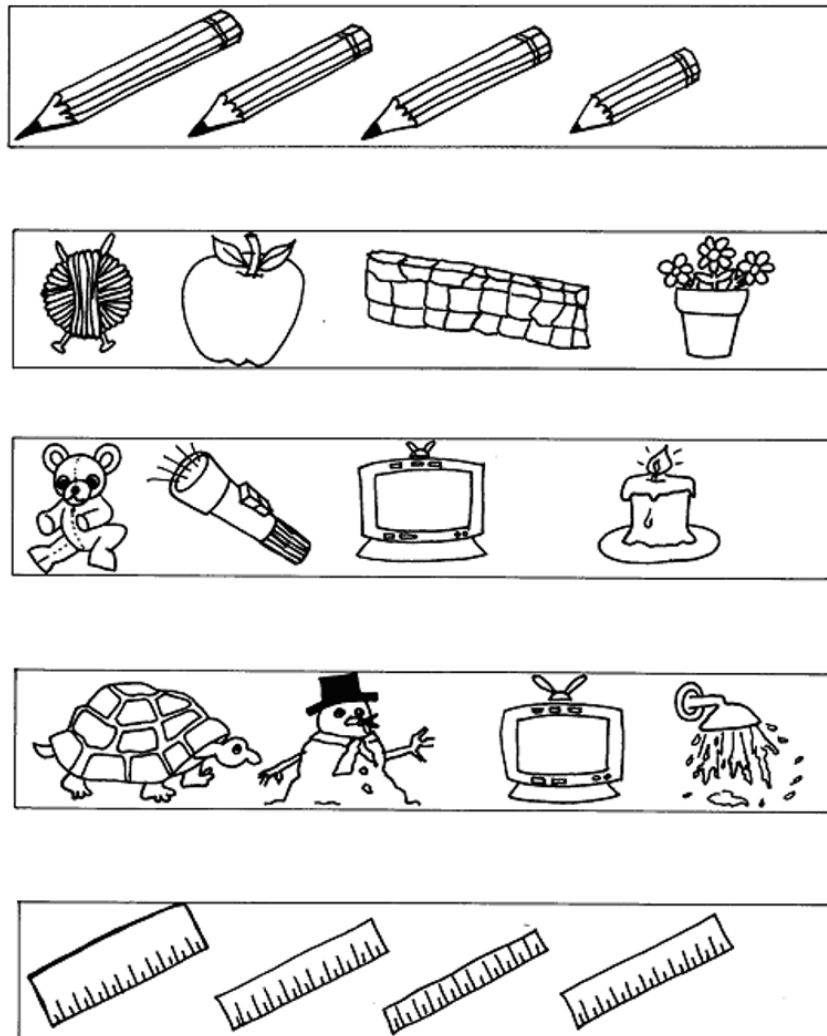


Figure 3.34

Geletterdheid LU : 1.1

Table 3.20

## SPEELPARK

Geslote vrae

1. Wat doen die kinders wat piesangs eet verkeerd?
2. Watter speletjies speel die kinders?

### Oop-einde vrae

1. Wat gebeur as 'n mens skille op die grond gooi?
2. Wat behoort 'n mens met skille en papiere te doen?
3. Watter emosie toon die dogtertjie wat op die skil gegly en geval het? Hoekom sê jy so?
4. Wat sal gebeur as almal hulle rommel op die grond gooi? Wat kan jy daaromtrent doen?
5. Wat kan jy doen as daar nie vullisdromme is nie of as dit vol is?
6. Wat dink jy hoe voel die seuntjie in die rystoel?
7. Hoe kan die maatjies die seuntjie in die rystoel betrek om saam te speel?
8. Is al die kindertjies in die prentjie van dieselfde kultuur? Hoekom is dit belangrik om mekaar te respekteer?

### Oorbrugging

1. Waar elders kan jy help om die omgewing skoon en netjies te hou?

### Aktiwiteit

Omkring aanvaarbare gedrag met blou. Omkring onaanvaarbare gedrag met rooi.

Logiese Denke en Redenasie

Kreatiewe Denke



Figure 3.35

Geletterdheid LU : 1.1	Geletterdheid LU : 3.1

Table 3.21

Logiese Denke en RedenasieKreatiewe Denke

Logiese Denke en Redenasie

Kreatiewe Denke



Figure 3.36

Geletterdheid LU : 1.1	Geletterdheid LU : 3.1

Table 3.22

Ouditiewe Geheue

Luistervermoë

Instruksie

Kind moet luister en daarna instruksie uitvoer.

1. Kleur die **eerste** appel **rooi** in en die **middelste** blou.
2. Kleur die vis wat na **regs** swem **geel** in en trek 'n **sirkel** om die **laaste** vis.
3. Trek 'n **sirkel** om die grootste skulp en merk die twee wat eenders lyk.
4. Merk die twee prentjies wat dieselfde lyk en teken vir die eend 2 **geel** eiers.
5. Merk die dier wat gevaarlik is met **rooi** en die troeteldier met **blou**.

Bespreking

Bespreek die konsepte:

Eerste, tweede, laaste, grootste, kleinste, regs, links, ens.

Aktiwiteit

Laat die kinders dit konkreet toepas, bv. met mekaar, (vra bv. wie staan voor / agter jou of eerste / laaste in die ry) of met blokkies.

Ouditiewe Geheue



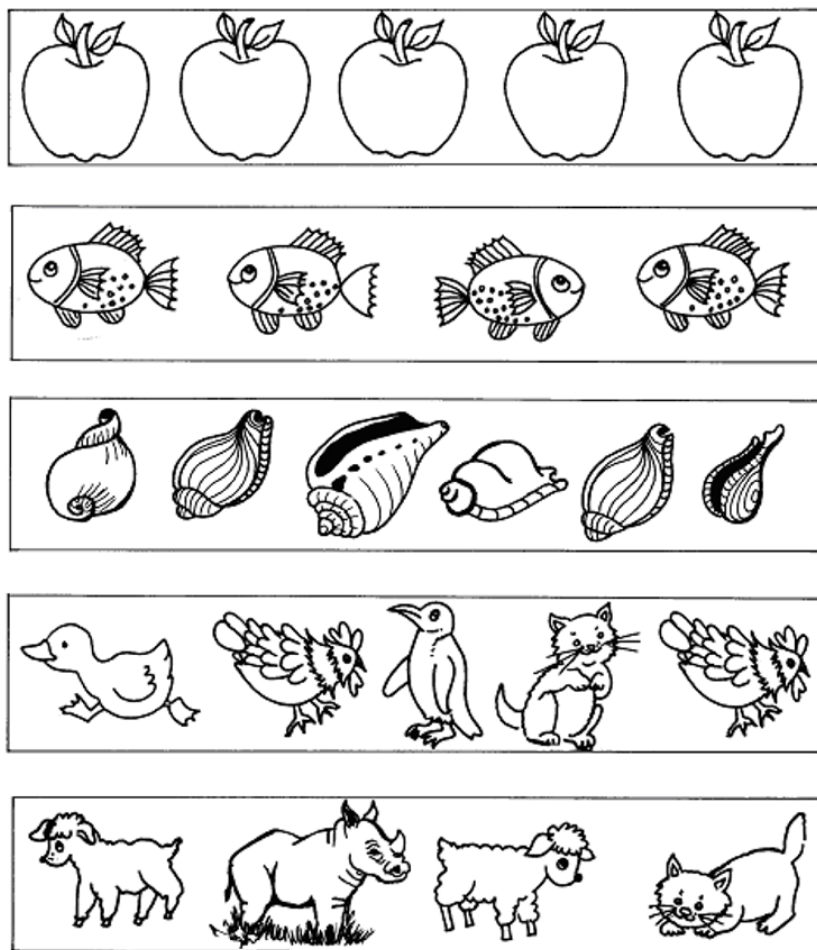


Figure 3.37

Geletterdheid LU : 1.1
------------------------

Table 3.23

### 3.3 Gr. R Module 3 Gesyferdheid - 05<sup>3</sup>

#### GESYFERDHEID

'n Leerprogram vir Graad R  
Module 2

<sup>3</sup>This content is available online at <<http://cnx.org/content/m32552/1.1/>>.

## SYFERFORMASIE OPVOEDERS AFDELING Memorandum

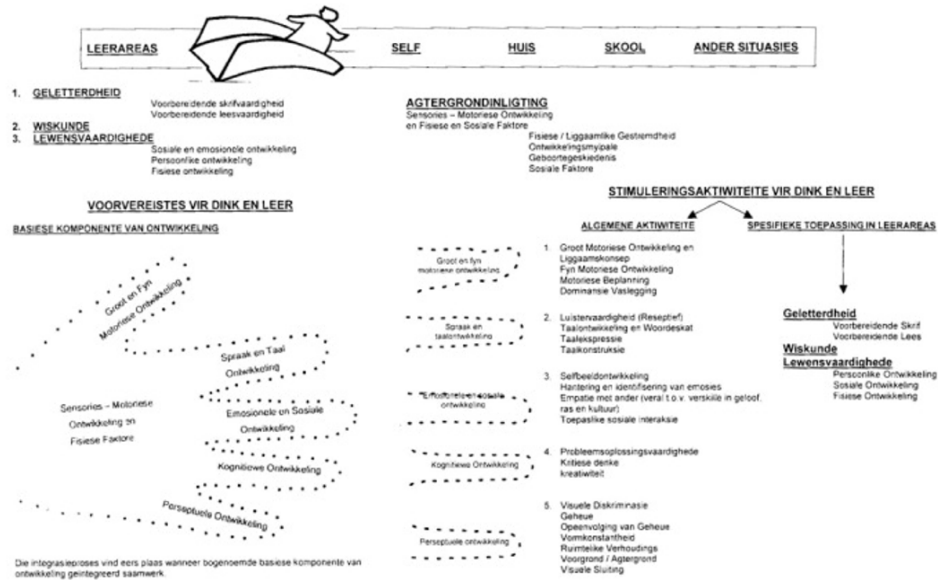


Figure 3.38

### VIR DIE OPVOEDER

#### 1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomstest en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en –aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomstest bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewenswaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke deur die opvoeder

benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

## 1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouers kennis neem volgens wat-ter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruut wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

- 1: voldoen nie aan die vereistes nie;
- 2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;
- 3: voldoen aan die vereistes;
- 4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Geslyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruut** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruut. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.

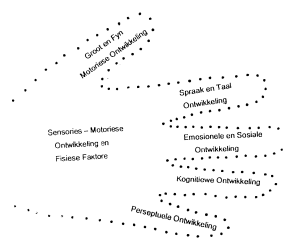


Figure 3.39

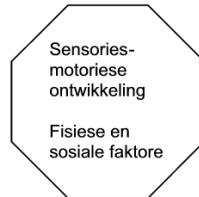
## 1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN  
ONTWIKKELING EN ALGEMENE  
AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING

**STIMULEER**

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets daarvan hierbo is 'n voorstelling van die basiese komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik, aangesien dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



**Figure 3.40**

---

**Sensories-motoriese ontwikkeling:**

Het die leerder sy motoriese mylpale op die verwagte ouderdom bereik?

Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

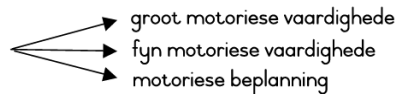
Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem, byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

- **MOTORIESE ONTWIKKELING**

---



**Figure 3.41**

---

Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samewerking van die klein spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

#### • SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings
- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

#### • EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING

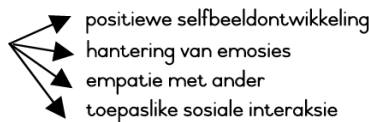


Figure 3.42

---

Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge

aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
- Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
- Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
- Moedig groepspele en deelname daaraan aan.

- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING** - probleemoplossingsvaardighede



Figure 3.43

---

(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sintuie na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en ouditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op ‘n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. [U+F04F] (horlosie); [U+F083] vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van ‘n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgrond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in ‘n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om ‘n prent of voorwerp as ‘n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skoolastiese vaardighede.

- **UDITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord
- Oorvertel van stories in eie woorde

- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê 'n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik 'n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. 'n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met 'n s-klank begin
- Speel "telefoontjie" : kinders sit in 'n ry, die eerste een fluister 'n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuurd. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

## 1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

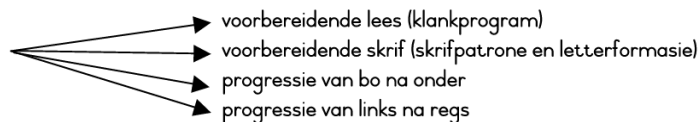


Figure 3.44

---

Voorbeelde van aktiwiteite:

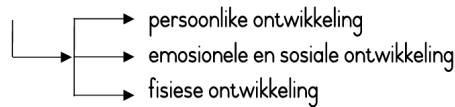
- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite



- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteër voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



**Figure 3.45**

---

Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. "noodsituasies", klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

## 1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

'n Voorbeeld van 'n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK	
LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
<i>continued on next page</i>	

**GESYFERDHEID (LU 1) GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPE** Die leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer. **(LU 2) PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRA** Die leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik. **(LU 5) DATA-HANTERING** Die leerder kan data versamel, opsom, vertoon en krities ontleed om gevolgtrekkings en voorspellings te maak en om waarskynlikheid te interpreteer en te bepaal. **GELETTERDHEID (LU 1) LUISTER** Die leerder kan luister om inligting te verkry en vir genot en kan gepas en krities op 'n wye reeks situasies reageer. **(LU 2) PRAAT** Die leerder kan met vertroue effektief in die gesproke taal in 'n wye reeks situasies kommunikeer. **(LU 3) LEES EN KYK** Die leerder kan lees en kyk vir inligting en genot en krities reageer op die estetiese, kulturele en emosionele waardes in tekste. **(LU 4) SKRYF** Die leerder kan verskillende soorte feitelike of verbeeldingstekste vir 'n wye verskeidenheid doeleindes skryf. **(LU 5) DINK EN REDENEER** Die leerder kan taal gebruik om te dink en te redeneer en kan toegang verkry tot inligting, dit prosesseer en gebruik om te leer.

Dit word bewys as die leerders: 1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik; 1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken; 1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde 'meer', 'minder' en 'gelyk aan' gebruik. Dit word bewys as die leerders:

- Fisiese voorwerpe en tekeninge gebruik

om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm). Dit word bewys as die leerders: 5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms). Dit word bewys as die leerders: 1.1 aandagtig luister na vrae, instruksies en aankondigings, en gepas reageer; 1.4 klankbewustheid ontwikkel:

- herken dat woorde uit klanke bestaan;
- onderskei tussen verskillende klanke, veral aan die begin en einde van woorde;
- mondelinge sinne in afsonderlike woorde verdeel (eers eenlettergrepige woorde gebruik);
- sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken, soos "Wielie Wielie Walie, die aap sit op die balie ...".

Dit word bewys as die leerders: 2.5 vrae stel wanneer hy/sy nie verstaan nie of verdere inligting benodig en duidelik reageer op vrae wat aan hom/haar gestel word; 2.8 eie stories vertel en ander se stories in eie woorde oorvertel. Dit word bewys as die leerders: **3.1 visuele leidrade gebruik om betekenis teskep:**

- prente en foto's noukeurig bekijk en ondersoek om algemene voorwerpe en ervaringe te herken;
- 'n prent of figuur in die agtergrond identifiseer;
- prente en woorde bymekaar pas;
- illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;

3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:

- beginkonsonante en kort vokale herken;
- sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;
- sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;
- begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).

Dit word bewys as die leerders: 4.1 eksperimenteer met skryf: tekeninge skep en gebruik om 'n boodskap oor te dra en as 'n vertrekpunt om te skryf;

<p><b>LEWENSVAAARDIGHEDE(LU 2)SOSIALE ONTWIKKELING</b>Die leerder kan begrip van en ‘n verbintenis tot grondwetlike regte en verantwoordelikhede toon, asook begrip van diverse kulture en godsdienste.(LU 3)<b>PERSOONLIKE ONTWIKKELING</b>Die leerder kan verworwe lewensvaardighede aanwend om persoonlike potensiaal te verwesenlik en te verbeter ten einde effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ooreenkomste en verskille identifiseer en beskryf;</li> <li>• dinge wat saam hoort bymekaar pas en dinge wat verskillend is, vergelyk;</li> <li>• dinge klassifiseer (soos Sit alle speelgoed in houer, boeke op rak, kryt in blik);</li> <li>• dele van ‘n geheel identifiseer.</li> </ul> <p>5.3 taal gebruik om te ondersoek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vrae vra en verduidelikings soek (bv. hoekom, wat, wie, hoe, waar, wanneer).</li> <li>• verduidelikings gee en oplossings aanbied;</li> <li>• woordraaisels oplos en voltooi.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker;1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik.Dit word bewys as die leerders:3.1 sy eie naam en adres sê.</p>
--	--

Table 3.24

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____ 
<b>EMOSIONELE &amp; SOSIALE AANPASING</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Het goed aangepas</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om aan te pas</li> <li><input type="checkbox"/> Speel graag in groepe</li> <li><input type="checkbox"/> Speel net met een maatjie</li> </ul>	<b>LUISTER</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Luister met aandag</li> <li><input type="checkbox"/> Kan vir 'n kort rukkie luister</li> <li><input type="checkbox"/> Moet nog leer om te luister</li> </ul>
<b>DEELNAME</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem aktief deel aan klasaktiwiteite</li> <li><input type="checkbox"/> Gee meestal goeie samewerking</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie</li> </ul>	<b>PRAAT</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan korrek en duidelik praat</li> <li><input type="checkbox"/> Woordeskat moet nog uitbrei</li> <li><input type="checkbox"/> Sukkel met sekere klanke</li> </ul>
<b>LIGGAAMSBEWUSTHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan liggaamsdele benoem</li> <li><input type="checkbox"/> Ken nog nie al die liggaamsdele nie</li> </ul>	<b>SKEPPENDE AKTIWITEITE</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem graag deel</li> <li><input type="checkbox"/> Huiwerig om deel te neem</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie deel nie</li> </ul>
<b>VERANTWOORDELIKHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om verantwoordelik te wees</li> </ul>	<b>BUITESPEL</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Speel graag buite</li> <li><input type="checkbox"/> Speel nie graag buite nie</li> <li><input type="checkbox"/> Speel glad nie buite nie</li> </ul>
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Figure 3.46

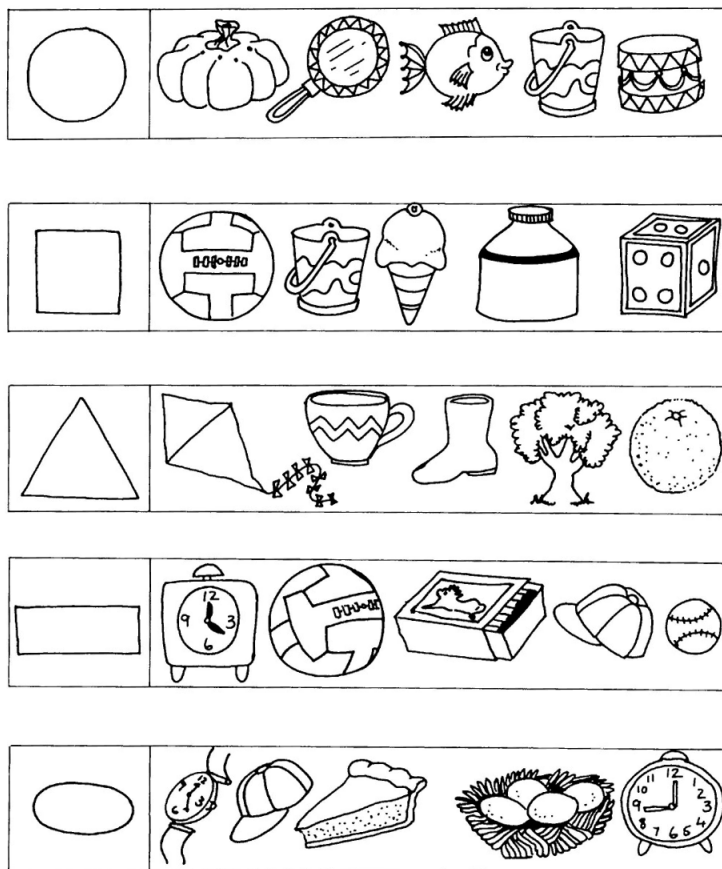


Figure 3.47

Trek 'n streep deur die prentjie wat jy assosieer met die vorm in die blokkie.

Gesyferdheid LU : 3.1
-----------------------

Table 3.25

Getalbegrip

- Trek 'n streep deur die twee blokkies wat ewe veel voorwerpe in het.

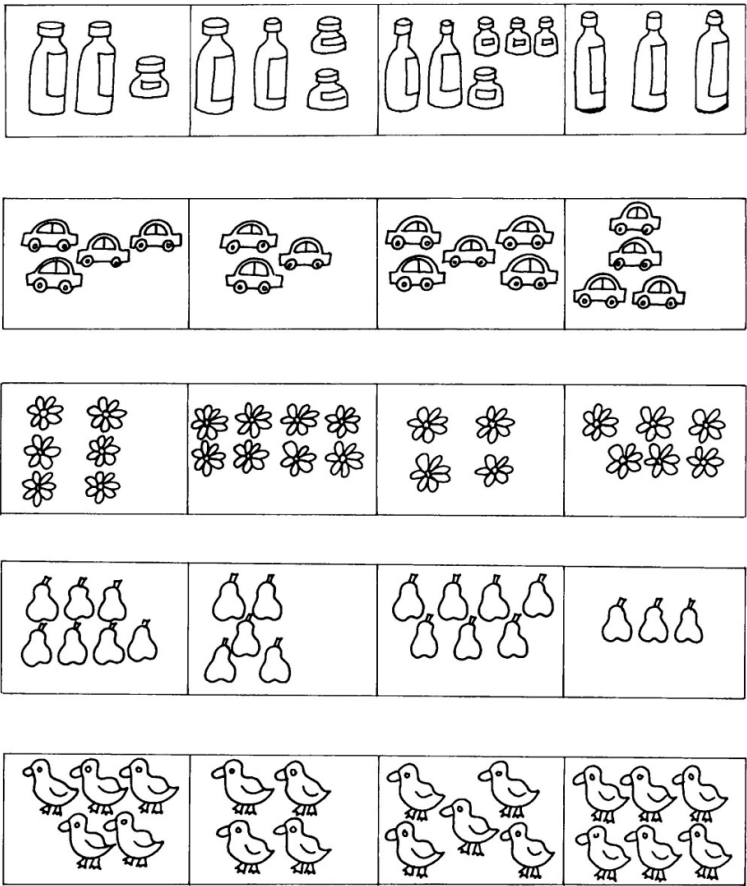


Figure 3.48

Gesyferdheid LU : 1.4

Table 3.26

Getalbegrip

- Trek ‘n sirkel om die twee getalle wat ewe veel is.

---

6	4	3	6	5
---	---	---	---	---

3	5	4	7	5
---	---	---	---	---

8	3	8	6	7
---	---	---	---	---

4	5	9	6	4
---	---	---	---	---

9	6	7	6	9
---	---	---	---	---

Figure 3.49

---

**Aktiwiteit :** Maak gebruik van tellers om “ewe veel” te demonstreer.

Gesyferdheid LU : 1.4
-----------------------

Table 3.27

Opeenvolging

- Herhaal die patroon en voltooi.

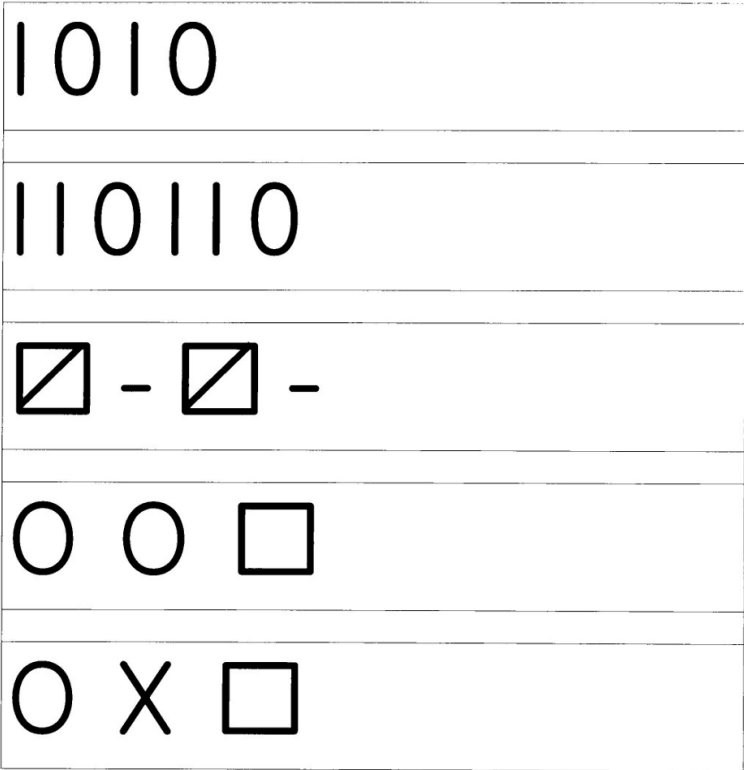


Figure 3.50

**Aktiwiteit :** Doen patroonherhaling met bv. gekleurde doppies of vorms.

Gesyferdheid LU : 2.1

Table 3.28

Getalbegrip

- Trek ‘n streep deur die blokkie wat die minste voorwerpe in het.



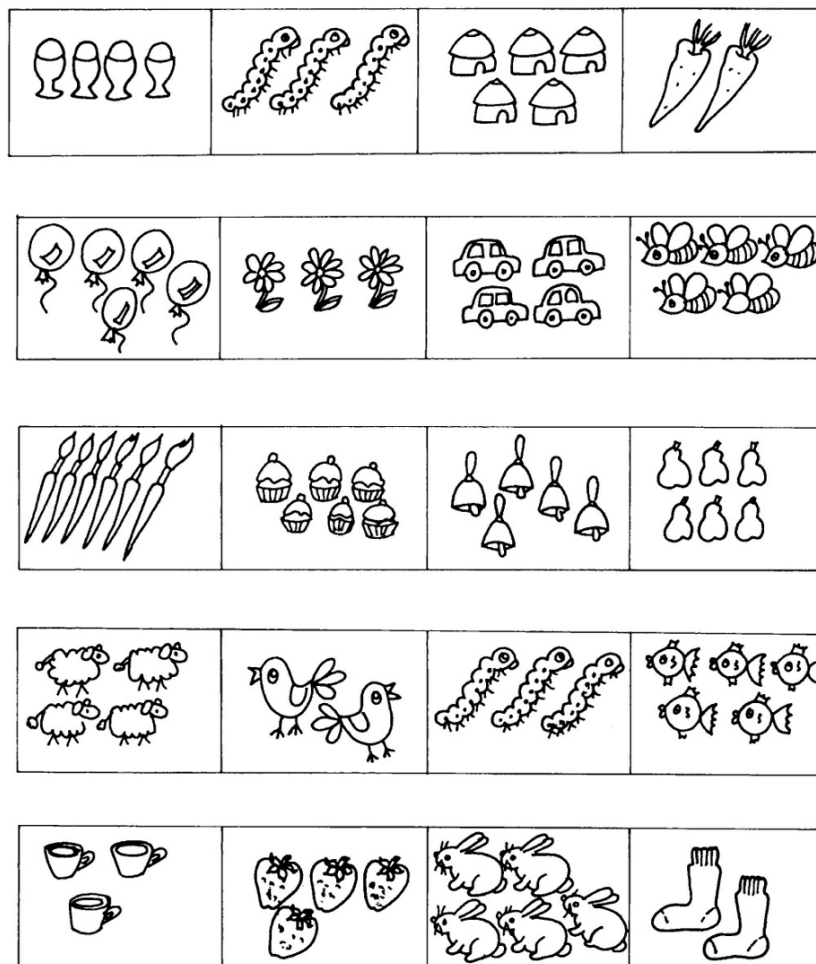


Figure 3.51

Gesyferdheid LU : 1.4
-----------------------

Table 3.29

### 3.4 Gr. R Module 3 Gesyferdheid - 06<sup>4</sup>

#### GESYFERDHEID

'n Leerprogram vir Graad R

<sup>4</sup>This content is available online at <<http://cnx.org/content/m32553/1.1/>>.

Module 2  
SYFERFORMASIE  
OPVOEDERS AFDELING  
Memorandum

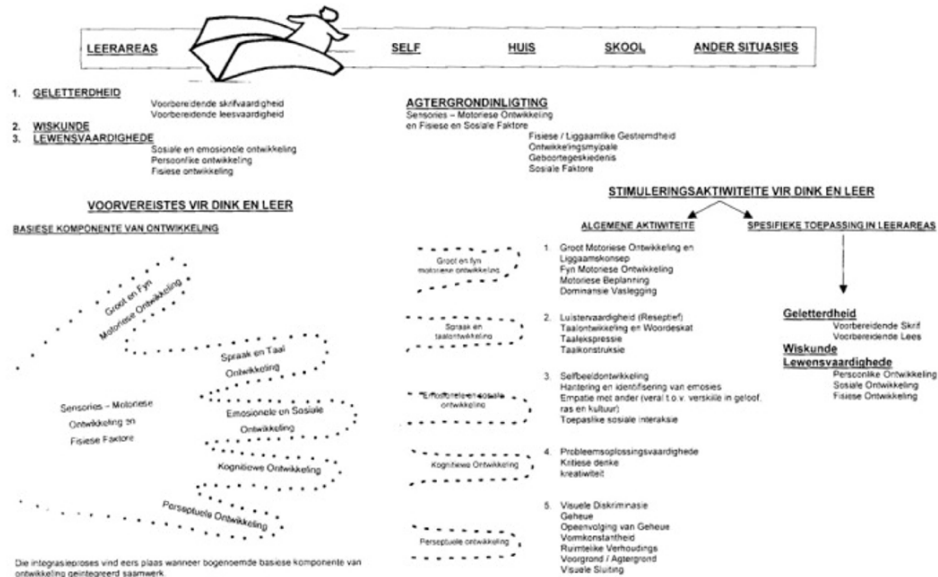


Figure 3.52

## VIR DIE OPVOEDER

### 1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomstest en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en -aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomstest bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeie dinge deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werkblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

## 1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomst in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouers kennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomst, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

- 1: voldoen nie aan die vereistes nie;
- 2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;
- 3: voldoen aan die vereistes;
- 4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomst (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkomst geassesseer moet word. Die opvoeder assesser die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Geslyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.

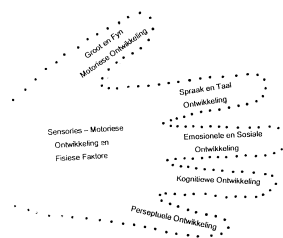


Figure 3.53

## 1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

### BASIESE KOMPONENTE VAN ONTWIKKELING EN ALGEMENE AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets daarvan hierbo is 'n voorstelling van die basiese komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik, aangesien dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.

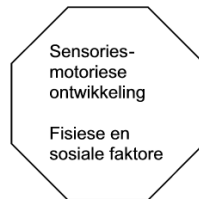


Figure 3.54

---

#### Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die verwagte ouderdom bereik?

Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem, byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

#### • MOTORIESE ONTWIKKELING

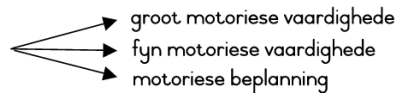


Figure 3.55

---

Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

#### • GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE (samerwerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samerwerking van die klein spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

- **SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING**

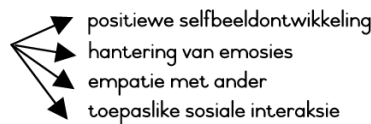
Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings
- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

- **EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING**



**Figure 3.56**

---

Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
  - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
  - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
  - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING** - probleemoplossingsvaardighede



Figure 3.57

---

(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en auditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring

- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op ‘n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. [U+F04F] (horlosie); [U+F083] vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van ‘n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgrond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in ‘n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om ‘n prent of voorwerp as ‘n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skoolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord
- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê 'n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik 'n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. 'n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met 'n s-klank begin
- Speel "telefoontjie" : kinders sit in 'n ry, die eerste een fluister 'n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n rywordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmoog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

#### 1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

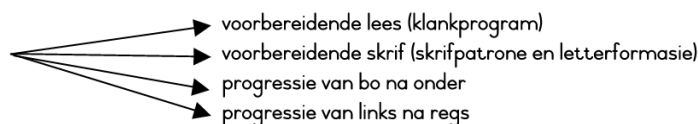


Figure 3.58

---

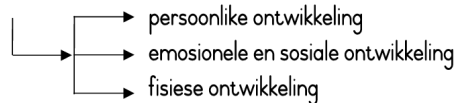
Voorbeelde van aktiwiteite:



- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteër voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



**Figure 3.59**

---

Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. "noodsituasies", klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

## 1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

'n Voorbeeld van 'n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK
<i>continued on next page</i>

LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
<p><b>GESYFERDHEID</b>(LU 1)<b>GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPE</b>Die leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)<b>PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRA</b>Die leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik.(LU 5)<b>DATA-HANTERING</b>Die leerder kan data versamel, opsom, vertoon en krities ontleed om gevolgtrekkings en voorspellings te maak en om waarskynlikheid te interpreteer en te bepaal.<b>GELETTERDHEID</b>(LU 1)<b>LUISTER</b>Die leerder kan luister om inligting te verkry en vir genot en kan gepas en krities op ‘n wye reeks situasies reageer.(LU 2)<b>PRAAT</b>Die leerder kan met vertroue effektief in die gesproke taal in ‘n wye reeks situasies kommunikeer.(LU 3)<b>LEES EN KYK</b>Die leerder kan lees en kyk vir inligting en genot en krities reageer op die estetiese, kulturele en emosionele waardes in tekste.(LU 4)<b>SKRYF</b>Die leerder kan verskillende soorte feitelike of verbeeldingstekste vir ‘n wye verskeidenheid doeleindes skryf.(LU 5)<b>DINK EN REDENEER</b>Die leerder kan taal gebruik om te dink en te redeneer en kan toegang verkry tot inligting, dit prosesseer en gebruik om te leer.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fisiese voorwerpe en tekeninge gebruik</li> </ul> <p>om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as die leerders:1.1 aandagtig luister na vrae, instruksies en aankondigings, en gepas reageer;1.4 klankbewustheid ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• herken dat woorde uit klanke bestaan;</li> <li>• onderskei tussen verskillende klanke, veral aan die begin en einde van woorde;</li> <li>• mondelinge sinne in afsonderlike woorde verdeel (eers eenlettergreppige woorde gebruik);</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken, soos “Wielie Wielie Walie, die aap sit op die balie ...”.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:2.5 vrae stel wanneer hy/sy nie verstaan nie of verdere inligting benodig en duidelik reageer op vrae wat aan hom/haar gestel word;2.8 eie stories vertel en ander se stories in eie woorde oorvertel.Dit word bewys as die leerders:<b>3.1 visuele leidrade gebruik om betekenis teskep:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prente en foto’s noukeurig bekyk en ondersoek om algemene voorwerpe en ervarings te herken;</li> <li>• ‘n prent of figuur in die agtergrond identifiseer;</li> <li>• prente en woorde bymekaar pas;</li> <li>• illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;</li> </ul> <p>3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• beginkonsonante en kort vokale herken;</li> <li>• sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;</li> <li>• begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:4.1 eksperimenteer met skryf:tekeninge skep en gebruik om ‘n boodskap</p>

<p><b>LEWENSWAARDIGHEDE(LU 2)SOSIALE ONTWIKKELING</b>Die leerder kan begrip van en ‘n verbintenis tot grondwetlike regte en verantwoordelikhede toon, asook begrip van diverse kulture en godsdienste.(LU 3)<b>PERSOONLIKE ONTWIKKELING</b>Die leerder kan verworwe lewensvaardighede aanwend om persoonlike potensiaal te verwesenlik en te verbeter ten einde effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ooreenkomste en verskille identifiseer en beskryf;</li> <li>• dinge wat saam hoort bymekaar pas en dinge wat verskillend is, vergelyk;</li> <li>• dinge klassifiseer (soos Sit alle speelgoed in houer, boeke op rak, kryt in blik);</li> <li>• dele van ‘n geheel identifiseer.</li> </ul> <p>5.3 taal gebruik om te ondersoek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vrae vra en verduidelikings soek (bv. hoekom, wat, wie, hoe, waar, wanneer).</li> <li>• verduidelikings gee en oplossings aanbied;</li> <li>• woordraaisels oplos en voltooi.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker;1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik.Dit word bewys as die leerders:3.1 sy eie naam en adres sê.</p>
---	--

Table 3.30

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____ 
<b>EMOSIONELE &amp; SOSIALE AANPASING</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Het goed aangepas</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om aan te pas</li> <li><input type="checkbox"/> Speel graag in groepe</li> <li><input type="checkbox"/> Speel net met een maatjie</li> </ul>	<b>LUISTER</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Luister met aandag</li> <li><input type="checkbox"/> Kan vir 'n kort rukkie luister</li> <li><input type="checkbox"/> Moet nog leer om te luister</li> </ul>
<b>DEELNAME</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem aktief deel aan klasaktiwiteite</li> <li><input type="checkbox"/> Gee meestal goeie samewerking</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie</li> </ul>	<b>PRAAT</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan korrek en duidelik praat</li> <li><input type="checkbox"/> Woordeskat moet nog uitbrei</li> <li><input type="checkbox"/> Sukkel met sekere klanke</li> </ul>
<b>LIGGAAMSBEWUSTHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan liggaamsdele benoem</li> <li><input type="checkbox"/> Ken nog nie al die liggaamsdele nie</li> </ul>	<b>SKEPPENDE AKTIWITEITE</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem graag deel</li> <li><input type="checkbox"/> Huiwerig om deel te neem</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie deel nie</li> </ul>
<b>VERANTWOORDELIKHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om verantwoordelik te wees</li> </ul>	<b>BUITESPEL</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Speel graag buite</li> <li><input type="checkbox"/> Speel nie graag buite nie</li> <li><input type="checkbox"/> Speel glad nie buite nie</li> </ul>
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Figure 3.60

Getalbegrip

- Trek 'n sirkel om die twee getalle wat ewe veel is.

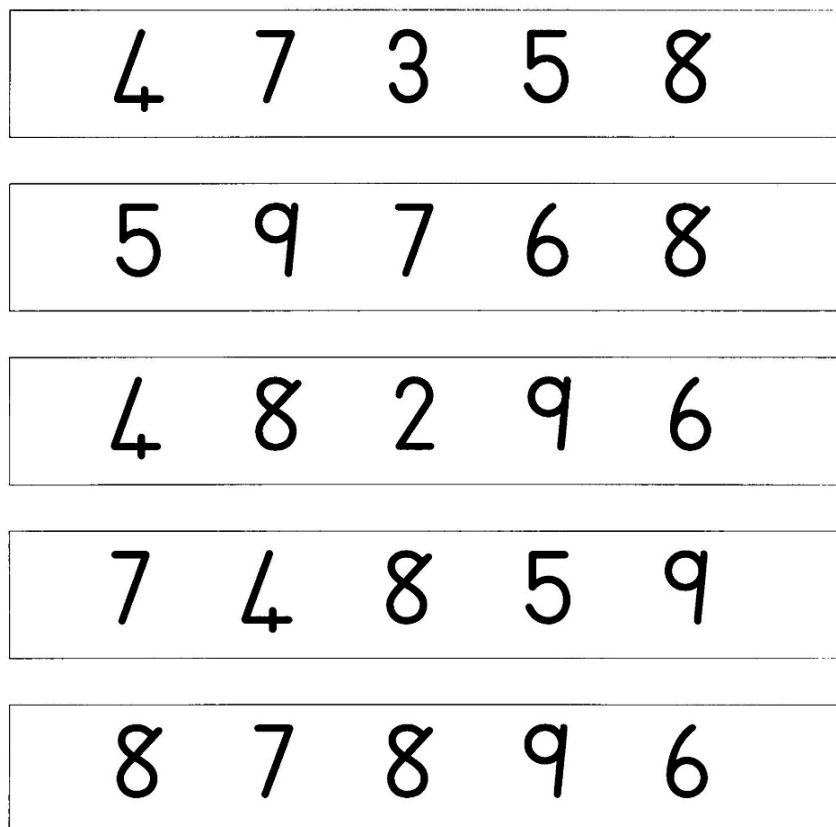


Figure 3.61

---

**Aktiwiteit :** Pak verskillende hopies en leerders moet deur middel van skatting bepaal watter hokie die **minste** is.

Gesyferdheid LU : 1.4

Table 3.31

Getalbegrip

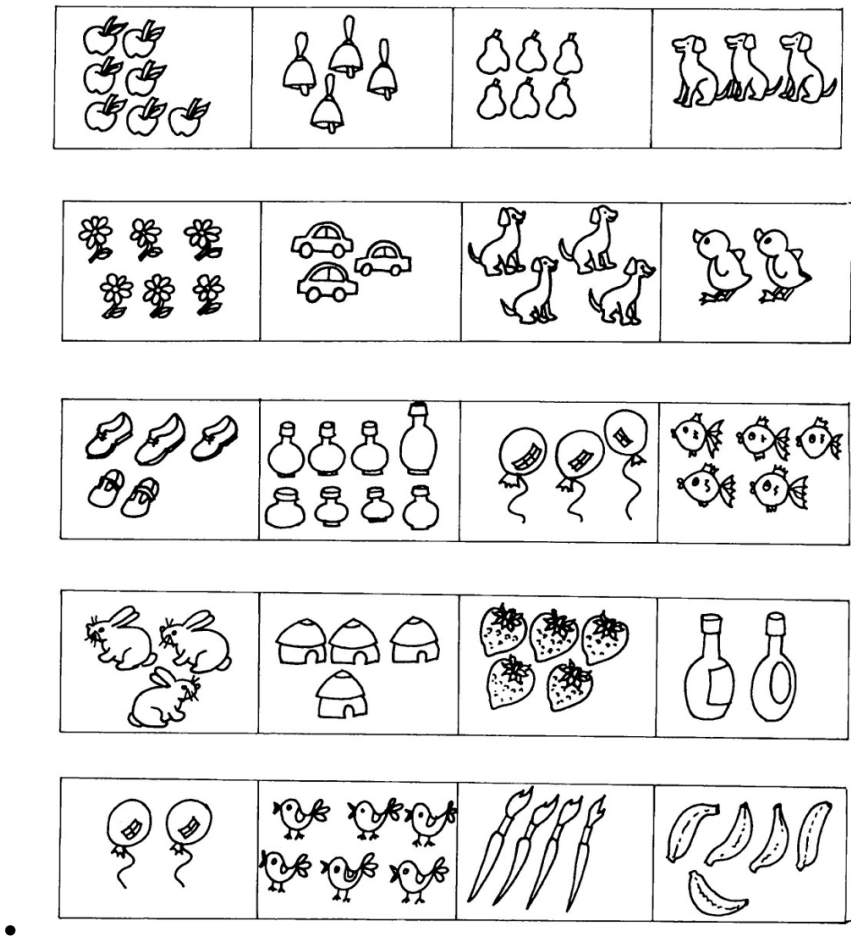


Figure 3.62

Trek ‘n streep deur die blokkie wat die meeste voorwerpe in het.

Gesyferdheid LU : 1.4

Table 3.32

Getalbegrip

- Trek ‘n sirkel om die getal wat die meeste is.

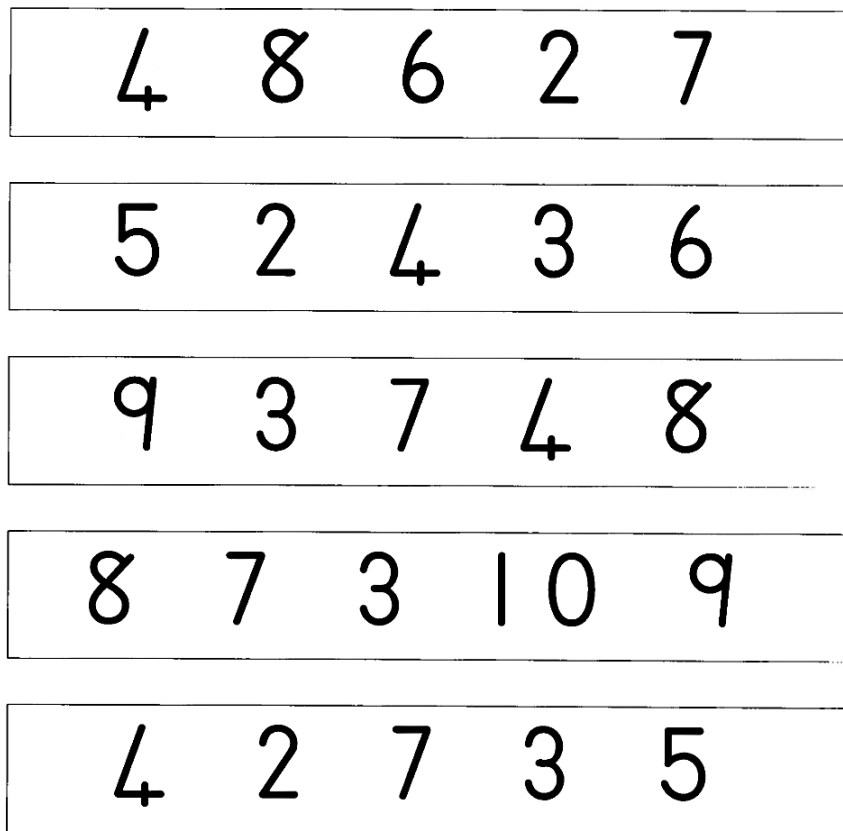


Figure 3.63

---

**Aktiwiteit :** Pak verskillende hopies en leeders moet deur middel van skatting bepaal watter hokie die meeste is.

Gesyferdheid LU : 1.4

Table 3.33

Getalbegrip

- Getalbegrip Tel die vorms in elke blokkie en trek 'n sirkel om die korrekte getal.

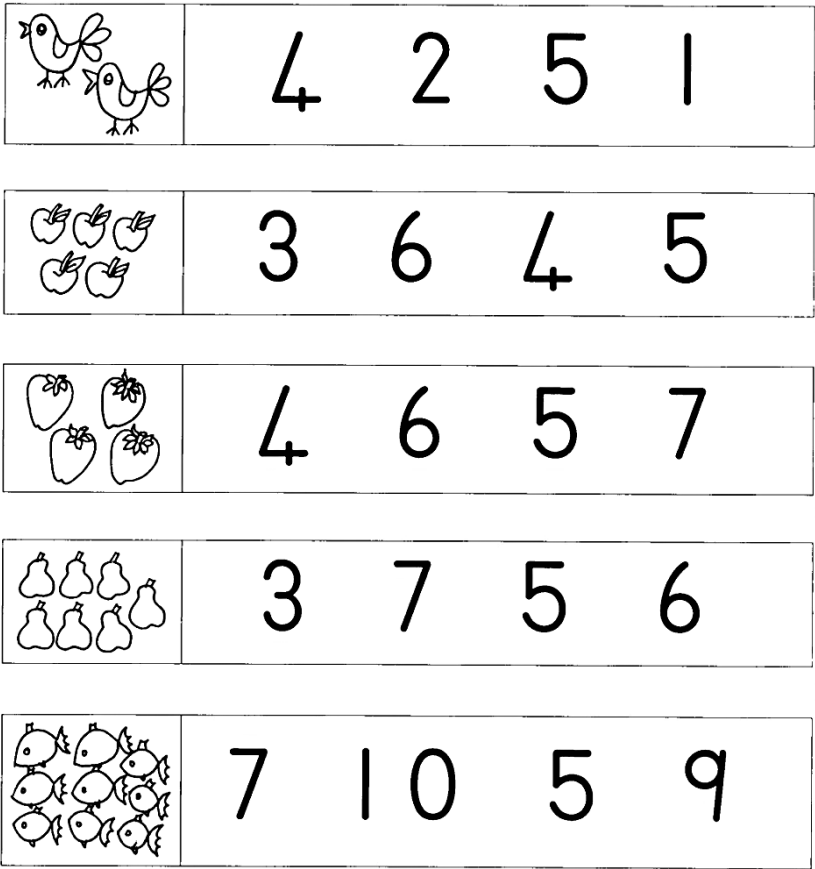


Figure 3.64

**Aktiwiteit :** Laat die kinders gereeld aftel-oefeninge doen met tellers of om ritmies te klap.

Gesyferdheid LU : 1.2

Table 3.34

Getalbegrip



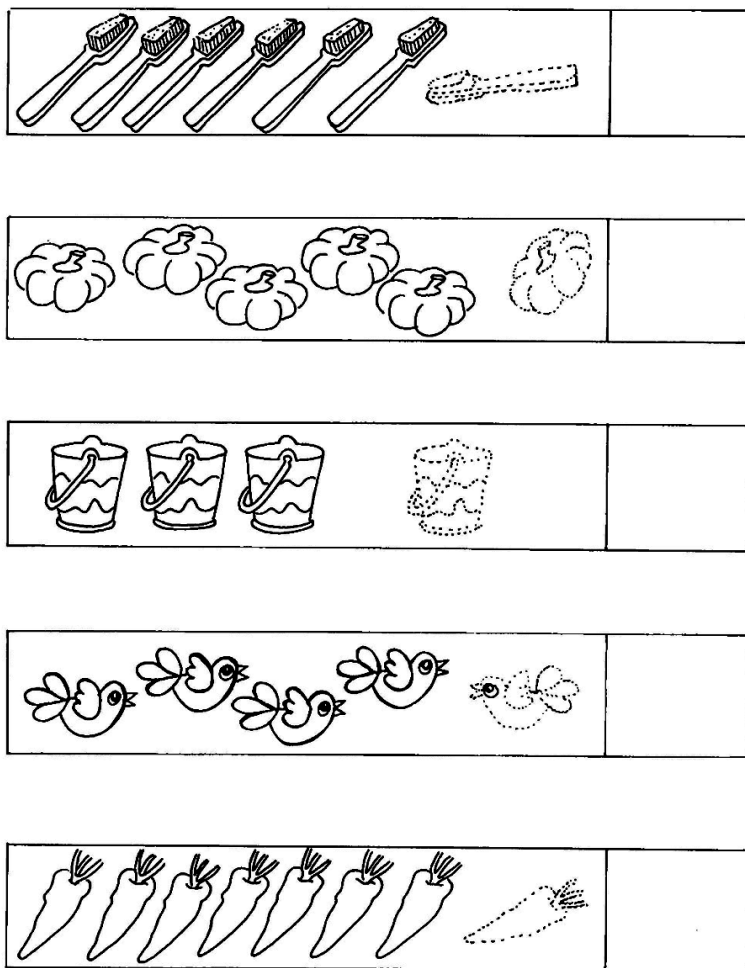


Figure 3.65

Teken een meer (op die stippellyn) en skryf die getal neer.

Gesyferdheid LU : 1.1
-----------------------

Table 3.35

Ruimtelike Verhoudings  
Analise en Sintese

- Teken dieselfde patroon in die blokkie langsaan.

### Regshandige Leerder

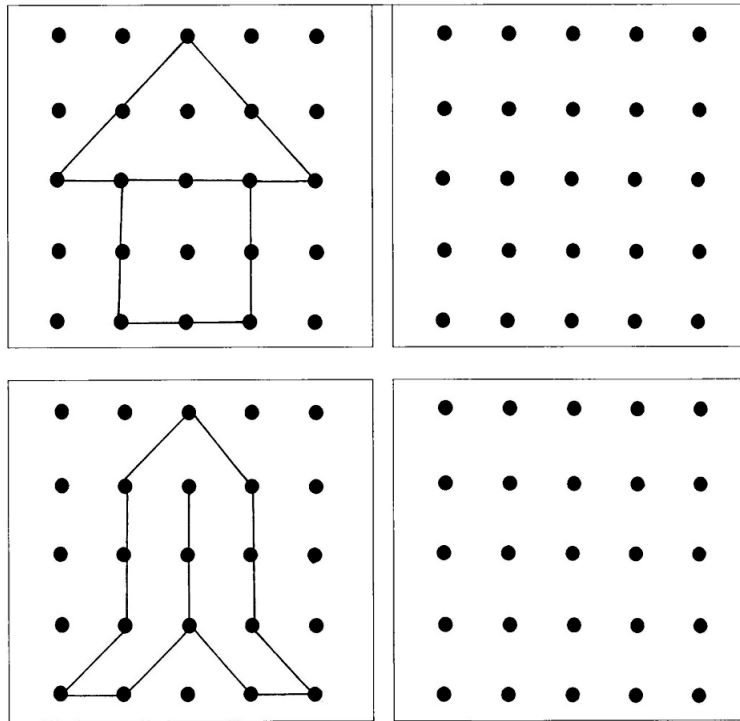


Figure 3.66

Gesyferdheid LU : 2.1
-----------------------

Table 3.36

Ruimtelike Verhoudings  
Analise en Sintese

- Teken dieselfde patroon in die blokkie langsaan.

### Linkshandige Leerder

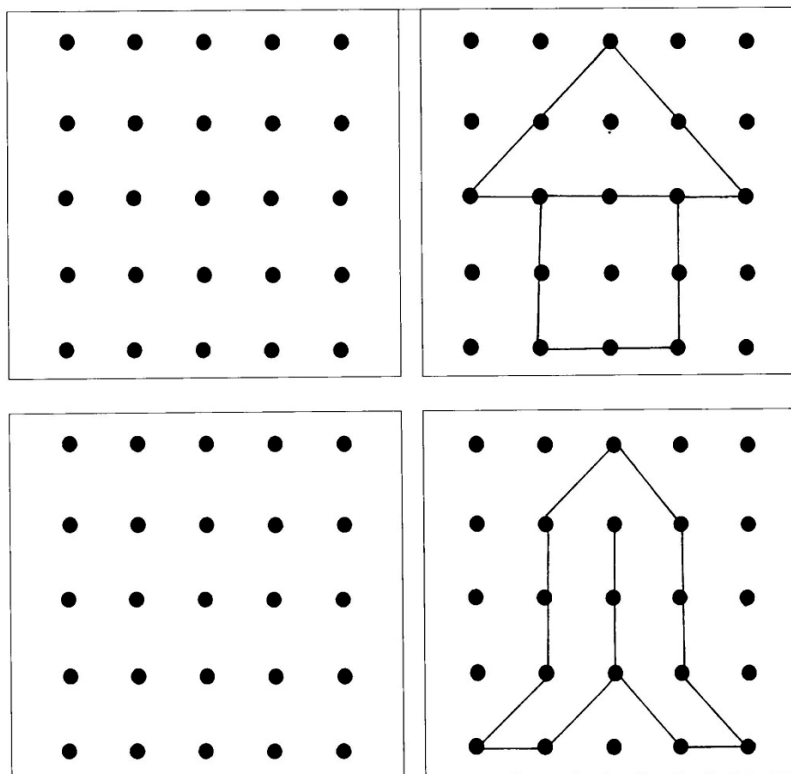


Figure 3.67

Gesyferdheid LU : 2.1
-----------------------

Table 3.37

## 3.5 Gr. R Module 3 Lewensvaardighede - 04<sup>5</sup>

### LEWENSVAAARDIGHEDE

'n Leerprogram vir Graad R

Module 3

LOGIESE DENKE EN REDENASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum

<sup>5</sup>This content is available online at <<http://cnx.org/content/m32562/1.1/>>.

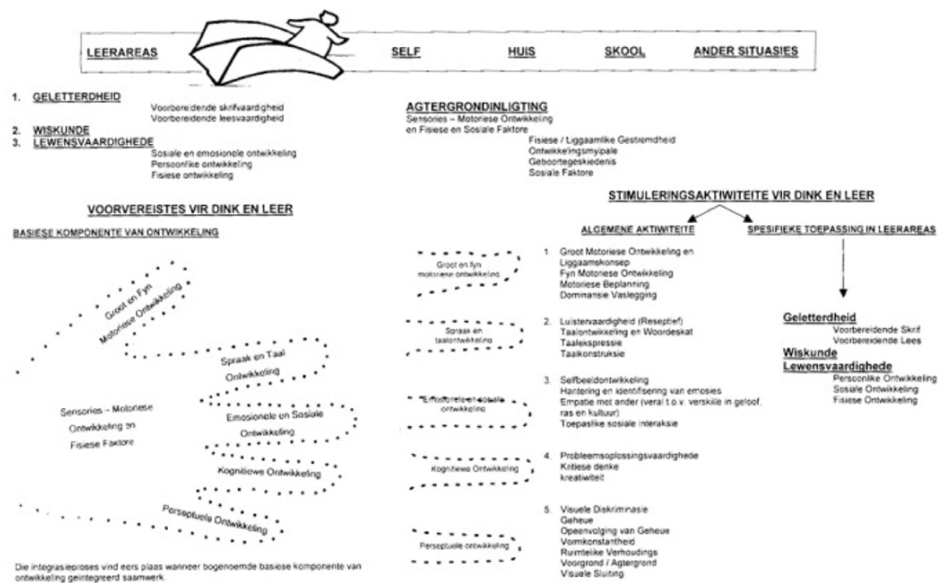


Figure 3.68

## VIR DIE OPVOEDER

### 1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomstes en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leerleenthede en –aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomstes bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

## 1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouers kennis neem volgens wat ter standarde die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

- 1: voldoen nie aan die vereistes nie;
- 2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;
- 3: voldoen aan die vereistes;
- 4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Geslyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.

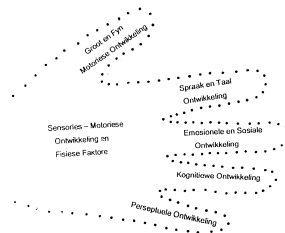


Figure 3.69

## 1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

### BASIESE KOMPONENTE VAN ONTWIKKELING EN ALGEMENE AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets daarvan hierbo is 'n voorstelling van die basiese

komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik, aangesien dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Figure 3.70

---

#### **Sensories-motoriese ontwikkeling:**

Het die leerder sy motoriese mylpale op die verwagte ouderdom bereik?

Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem, byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

#### **• MOTORIESE ONTWIKKELING**

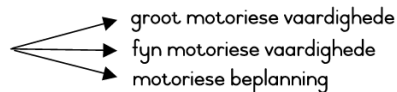


Figure 3.71

---

Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

#### **• GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samewerking van die klein spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

#### • SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings
- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

#### • EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING



**Figure 3.72**

---

Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
- Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.

- Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
- Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING** - probleemoplossingsvaardighede



Figure 3.73

(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sintuie na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en ouditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte



- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. [U+F04F] (horlosie); [U+F083] vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgrond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord
- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê 'n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank ‘n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê ‘n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat ‘n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is ‘n rywordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruis oefeninge aan, bv. raak met regterelmoog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

### 1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

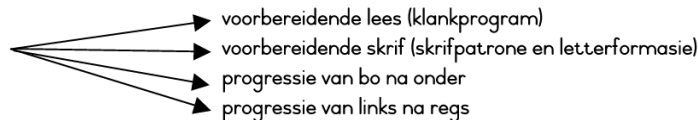


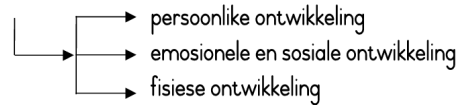
Figure 3.74

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteit
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantel, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteër voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



**Figure 3.75**

---

Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. "noodsituasies", klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

## 1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

'n Voorbeeld van 'n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK	
LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
<p><b>GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPE</b>Die leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)<b>PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRA</b>Die leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik.(LU 5)<b>DATA-HANTERING</b>Die leerder kan data versamel, opsom, vertoon en krities ontleed om gevolgtrekkings en voorspellings te maak en om waarskynlikheid te interpreteer en te bepaal.<b>GELETTERDHEID(LU 1)LUISTER</b>Die leerder kan luister om inligting te verkry en vir genot en kan gepas en krities op 'n wye reeks situasies reageer.(LU 2)<b>PRAAT</b>Die leerder kan met vertroue effektief in die gesproke taal in 'n wye reeks situasies kommunikeer.(LU 3)<b>LEES EN KYK</b>Die leerder kan lees en kyk vir inligting en genot en krities reageer op die estetiese, kulturele en emosionele waardes in tekste.(LU 4)<b>SKRYF</b>Die leerder kan verskillende soorte feitelike of verbeeldingstekste vir 'n wye verskeidenheid doeleindes skryf.(LU 5)<b>DINK EN REDENEER</b>Die leerder kan taal gebruik om te dink en te redeneer en kan toegang verkry tot inligting, dit prosesseer en gebruik om te leer.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fisiese voorwerpe en tekeninge gebruik</li> </ul> <p>om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as die leerders:1.1 aandagtig luister na vrae, instruksies en aankondigings, en gepas reageer;1.4 klankbewustheid ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• herken dat woorde uit klanke bestaan;</li> <li>• onderskei tussen verskillende klanke, veral aan die begin en einde van woorde;</li> <li>• mondelinge sinne in afsonderlike woorde verdeel (eers eenlettergreppige woorde gebruik);</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken, soos “Wielie Wielie Walie, die aap sit op die balie ...”.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:2.5 vrae stel wanneer hy/sy nie verstaan nie of verdere inligting benodig en duidelik reageer op vrae wat aan hom/haar gestel word;2.8 eie stories vertel en ander se stories in eie woorde oorvertel.Dit word bewys as die leerders:<b>3.1 visuele leidrade gebruik om betekenis teskep:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prente en foto’s noukeurig bekyk en ondersoek om algemene voorwerpe en ervaringe te herken;</li> <li>• ‘n prent of figuur in die agtergrond identifiseer;</li> <li>• prente en woorde bymekaar pas;</li> <li>• illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;</li> </ul> <p>3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• beginkonsonante en kort vokale herken;</li> <li>• sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;</li> <li>• begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:4.1 eksperimenteer</p>

Table 3.38

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____ 
<b>EMOSIONELE &amp; SOSIALE AANPASING</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Het goed aangepas</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om aan te pas</li> <li><input type="checkbox"/> Speel graag in groepe</li> <li><input type="checkbox"/> Speel net met een maatjie</li> </ul>	<b>LUISTER</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Luister met aandag</li> <li><input type="checkbox"/> Kan vir 'n kort rukkie luister</li> <li><input type="checkbox"/> Moet nog leer om te luister</li> </ul>
<b>DEELNAME</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem aktief deel aan klasaktiwiteite</li> <li><input type="checkbox"/> Gee meestal goeie samewerking</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie</li> </ul>	<b>PRAAT</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan korrek en duidelik praat</li> <li><input type="checkbox"/> Woordeskat moet nog uitbrei</li> <li><input type="checkbox"/> Sukkel met sekere klanke</li> </ul>
<b>LIGGAAMSBEWUSTHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan liggaamsdele benoem</li> <li><input type="checkbox"/> Ken nog nie al die liggaamsdele nie</li> </ul>	<b>SKEPPENDE AKTIWITEITE</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem graag deel</li> <li><input type="checkbox"/> Huiwerig om deel te neem</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie deel nie</li> </ul>
<b>VERANTWOORDELIKHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om verantwoordelik te wees</li> </ul>	<b>BUITESPEL</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Speel graag buite</li> <li><input type="checkbox"/> Speel nie graag buite nie</li> <li><input type="checkbox"/> Speel glad nie buite nie</li> </ul>
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Figure 3.76

## EMOSIES

## Vrae

1. Hoe dink jy voel die dogtertjie in die eerste blokkie – hartseer, gelukkig, vaak, bang of kwaad? Hoekom sê jy so? Watter dinge laat jou so voel?
2. Wat laat jou gelukkig voel?
3. Watter dinge maak jou kwaad en hoe tree jy op as jy baie kwaad is? Hoe weet jy as Mamma baie kwaad is en hoe laat dit jou voel?
4. Is daar iets waarvoor jy bang is en wat doen jy as jy baie bang is?
5. Hoe weet jy as iemand baie vaak is?
6. Van watter gevoel hou jy die meeste en hoekom?
7. Hoe voel jy teenoor jou boeties en sussies in die gesin? Van wie hou jy die meeste?
8. Hoe voel jy as iemand jou terg of jou goed wegsteek? Hoe hanteer jy dit?
9. Verkies jy om met een maatjie te speel of hou jy daarvan om in 'n groepie te speel?

## Aktiwiteit

Laat sommige kinders emosies dramatiseer en ander moet raai.

Bespreking

Bespreek bogenoemde emosies en die hantering daarvan.

Logiese Denke en Redenasie

Kreatiewe Denke

- Verbind die gesiggies wat dieselfde emosie toon.

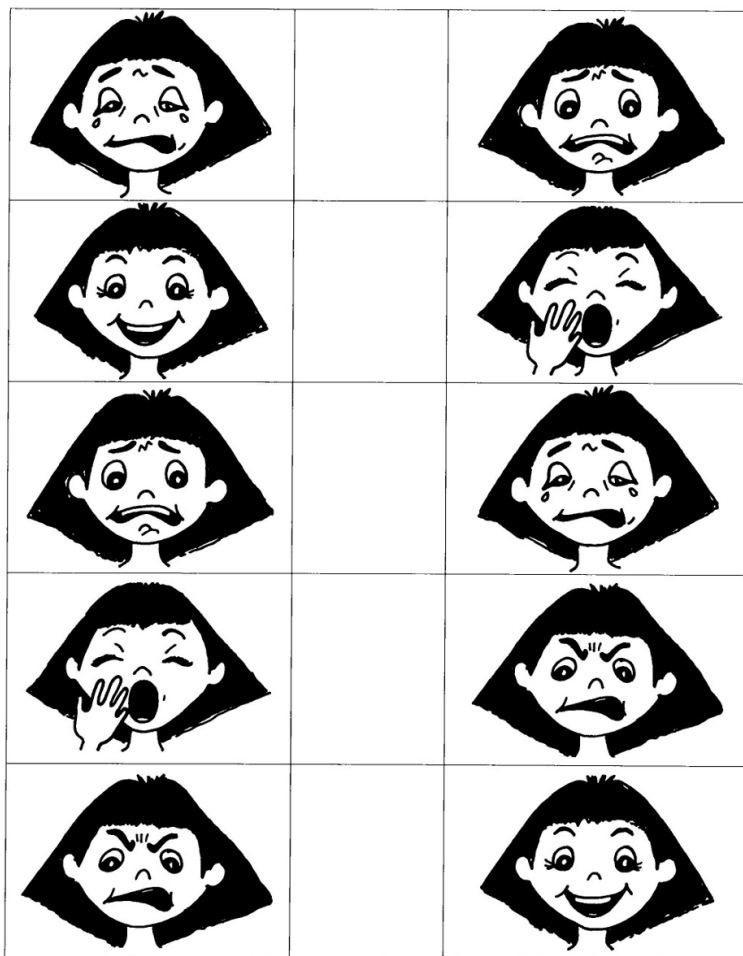


Figure 3.77

Lewensvaardigheid LU : 3.3

Table 3.39

WATER

Geslote vrae

- Hoekom kan ons nie die pype sien wat die water na ons huise bring nie?
- Is lewe sonder water moontlik?
- Waar kom ysblokkies vandaan?
- Dink jy ysblokkies sal sink of dryf in 'n glas water? (Demonstreer)

Oop-einde vrae

- Hoe kom die water by ons huise?
- Waar kom ons water vandaan?
- Almal het nie krane in die huis nie – waar dink jy kry hulle water?
- Kan water gevaarlik wees? Gee voorbeelde, bv. mis, kookwater, stoom, oorstromings.
- Noem diere wat in die water woon.
- In watter verskillende vorms kom water voor? (Eienskappe van water).

#### Eksperimente

- Demonstreer verdamping: sit 'n piering met water op 'n warm dag buite neer. Let op hoe die water minder word as gevolg van verdamping deur die son.
- Demonstreer kondensasie: blaas op 'n koue dag jou warm asem teen die ruit en let op hoe wasem (fyn druppeltjies) op die ruit vorm; dit kan ook in die winter in die badkamer gesien word wanneer warm water getap word en druppeltjies teen teëls vorm.
- Gebruik verskillende voorwerpe (spons, wasgoedpennetjie, sleutel) om dryf en sink in 'n bak water te demonstreer.
- Demonstreer oplossing: (laat 'n leerder die eksperiment voor die klas demonstreer). Los 'n teelepel sout in 'n koppie water op en 'n teelepel suiker in 'n ander koppie water. Gooi die soutwater en suikerwater in afsonderlike plat bakke en laat staan sodat die water kan verdamp. Wat bly in die bakke agter? Gebruik ook meel om te kyk of dit sal oplos.

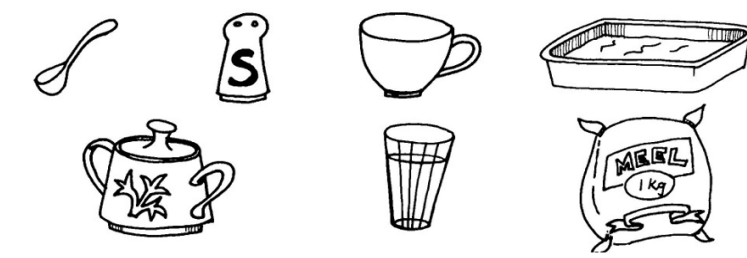


Figure 3.78

#### GEBRUIKE VAN WATER

##### Geslote vrae

- Kyk na die prentjie en sê hoe water in elke prentjie gebruik word.

##### Oop-einde vrae

- Noem nog ander gebruike van water in die kombuis.
- Wat doen jy alles met water by die huis?
- Hoekom is dit belangrik dat ons slegs skoon water drink en in ons kos gebruik?
- Indien die water nie skoon is nie, wat kan ons doen om dit bruikbaar te maak?
- Wat kan alles op water vervoer word?
- Op watter maniere word water in sport en ontspanning gebruik?



### Oorbrugging

- Waar elders in die natuur kom water voor?

### Aktiwiteit

- Trek 'n rooi sirkel om die vissies wat in die prentjies wegkruip.

Logiese Denke en Redenasie

Kreatiewe Denke



Figure 3.79

Lewensvaardigheid LU : 1.1

Table 3.40

**BESPARING VAN WATER**

- Kyk na elke prentjie en sê wat verkeerd is en wat in elke prentjie gedoen kan word om watervermorsing te voorkom.

Oop-einde vrae

- Hoekom is dit nodig om water te bespaar?
- Wat sal gebeur as ons damme of riviere opdroog?
- Dink jy dit is nodig om na die reënseisoen (as water volop is) steeds water te bespaar? Waarom dink jy so?

Oorbrugging

- Waar elders kan jy help om water te bespaar of keer dat water vermors word?

Aktiwiteit

- Kleur die prentjie in waar daar nie met water gemors word nie.

Logiese Denke en Redenasie

Kreatiewe Denke



Figure 3.80

Lewensvaardigheid LU : 2.1
----------------------------

Table 3.41



# Chapter 4

## Kwartaal 4

### 4.1 Gr. R Module 4 Geletterdheid - 07<sup>1</sup>

#### GELETTERDHEID

'n Leerprogram vir Graad R

Module 1

FYN KOÖRDINASIE

OPVOEDERS AFDELING

Memorandum

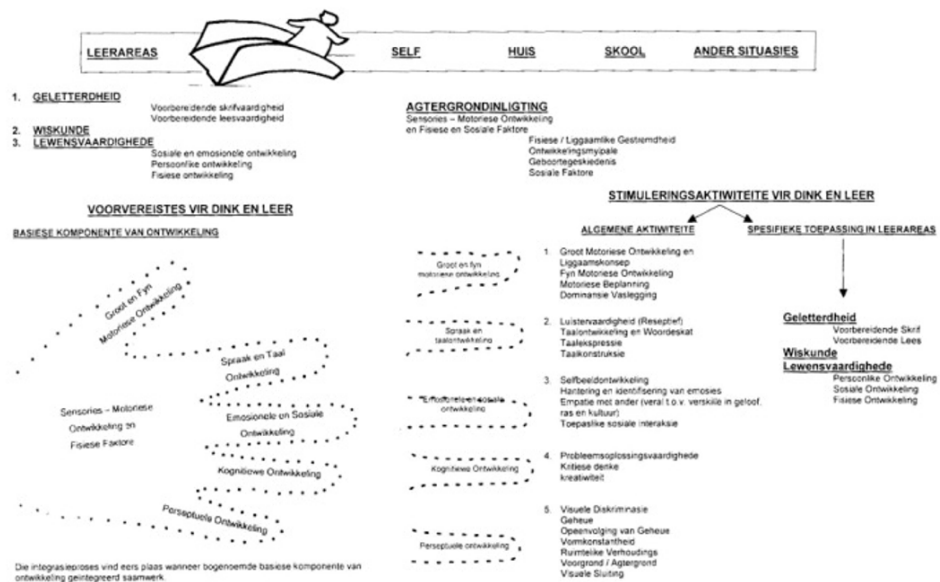


Figure 4.1

<sup>1</sup>This content is available online at <<http://cnx.org/content/m32543/1.1/>>.

## VIR DIE OPVOEDER

### 1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in ‘n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomste en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en –aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomste bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is ‘n verrykingsmodule wat na goeie dinge deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon ‘n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

### 1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouers kennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in ‘n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens ‘n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

- 1: voldoen nie aan die vereistes nie;
- 2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;
- 3: voldoen aan die vereistes;
- 4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is ‘n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Geslyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is ‘n **assesseringsblad** waarop ‘n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.

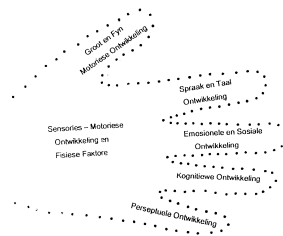


Figure 4.2

## 1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

### BASIESE KOMPONENTE VAN ONTWIKKELING EN ALGEMENE AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets daarvan hierbo is 'n voorstelling van die basiese komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik, aangesien dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.

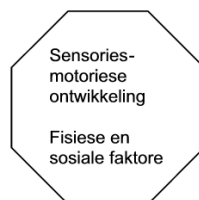


Figure 4.3

### Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die verwagte ouderdom bereik?

Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem, byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

### • MOTORIESE ONTWIKKELING

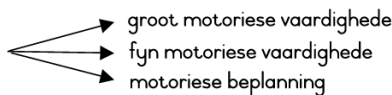


Figure 4.4

---

Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samerwerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samerwerking van die klein spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

- **SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING**

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings
- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

- **EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING**





Figure 4.5

---

Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
  - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om aggressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
  - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
  - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
- 
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING** - probleemoplossingsvaardighede



Figure 4.6

---

(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en ouditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. [U+F04F] (horlosie); [U+F083] vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgrond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **UDITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord
- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê 'n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik 'n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. 'n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met 'n s-klank begin
- Speel "telefoontjie" : kinders sit in 'n ry, die eerste een fluister 'n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmoog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

## 1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

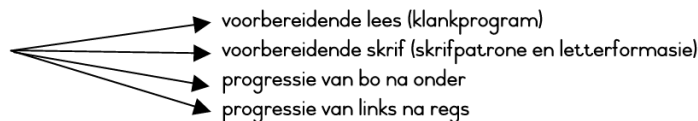


Figure 4.7

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantel, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteër voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid

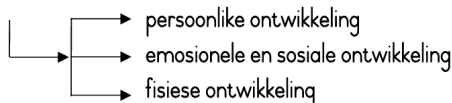


Figure 4.8

Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. "noodsituasies", klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

## 1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

‘n Voorbeeld van ‘n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK	
LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
<p><b>GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPE</b>Die leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)<b>PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRA</b>Die leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik.(LU 5)<b>DATA-HANTERING</b>Die leerder kan data versamel, opsom, vertoon en krities ontleed om gevolgtrekkings en voorspellings te maak en om waarskynlikheid te interpreteer en te bepaal.<b>GELETTERDHEID(LU 1)LUISTER</b>Die leerder kan luister om inligting te verkry en vir genot en kan gepas en krities op 'n wye reeks situasies reageer.(LU 2)<b>PRAAT</b>Die leerder kan met vertroue effektief in die gesproke taal in 'n wye reeks situasies kommunikeer.(LU 3)<b>LEES EN KYK</b>Die leerder kan lees en kyk vir inligting en genot en krities reageer op die estetiese, kulturele en emosionele waardes in tekste.(LU4)<b>SKRYF</b>Die leerder kan verskillende soorte feitelike of verbeeldingstekste vir 'n wye verskeidenheid doeleindes skryf.(LU 5)<b>DINK EN REDENEER</b>Die leerder kan taal gebruik om te dink en te redeneer en kan toegang verkry tot inligting, dit prosesseer en gebruik om te leer.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fisiese voorwerpe en tekeninge gebruik</li> </ul> <p>om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as die leerders:1.1 aandagtig luister na vrae, instruksies en aankondigings, en gepas reageer;1.4 klankbewustheid ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• herken dat woorde uit klanke bestaan;</li> <li>• onderskei tussen verskillende klanke, veral aan die begin en einde van woorde;</li> <li>• mondelinge sinne in afsonderlike woorde verdeel (eers eenlettergreppige woorde gebruik);</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken, soos “Wielie Wielie Walie, die aap sit op die balie ...”.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:2.5 vrae stel wanneer hy/sy nie verstaan nie of verdere inligting benodig en duidelik reageer op vrae wat aan hom/haar gestel word;2.8 eie stories vertel en ander se stories in eie woorde oorvertel.Dit word bewys as die leerders:<b>3.1 visuele leidrade gebruik om betekenis teskep:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prente en foto’s noukeurig bekyk en ondersoek om algemene voorwerpe en ervaringe te herken;</li> <li>• ‘n prent of figuur in die agtergrond identifiseer;</li> <li>• prente en woorde bymekaar pas;</li> <li>• illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;</li> </ul> <p>3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• beginkonsonante en kort vokale herken;</li> <li>• sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;</li> <li>• begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:4.1 eksperimenteer</p>

Table 4.1

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____ 
<b>EMOSIONELE &amp; SOSIALE AANPASING</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Het goed aangepas</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om aan te pas</li> <li><input type="checkbox"/> Speel graag in groepe</li> <li><input type="checkbox"/> Speel net met een maatjie</li> </ul>	<b>LUISTER</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Luister met aandag</li> <li><input type="checkbox"/> Kan vir 'n kort rukkie luister</li> <li><input type="checkbox"/> Moet nog leer om te luister</li> </ul>
<b>DEELNAME</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem aktief deel aan klasaktiwiteite</li> <li><input type="checkbox"/> Gee meestal goeie samewerking</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie</li> </ul>	<b>PRAAT</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan korrek en duidelik praat</li> <li><input type="checkbox"/> Woordeskat moet nog uitbrei</li> <li><input type="checkbox"/> Sukkel met sekere klanke</li> </ul>
<b>LIGGAAMSBEWUSTHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan liggaamsdele benoem</li> <li><input type="checkbox"/> Ken nog nie al die liggaamsdele nie</li> </ul>	<b>SKEPPENDE AKTIWITEITE</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem graag deel</li> <li><input type="checkbox"/> Huiwerig om deel te neem</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie deel nie</li> </ul>
<b>VERANTWOORDELIKHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om verantwoordelik te wees</li> </ul>	<b>BUITESPEL</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Speel graag buite</li> <li><input type="checkbox"/> Speel nie graag buite nie</li> <li><input type="checkbox"/> Speel glad nie buite nie</li> </ul>
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Figure 4.9

Ouditiewe diskriminasie  
Fyn koördinasie

- Kleur die prente in wat met 'n **a** begin.





Figure 4.10

Aktiiviteit:

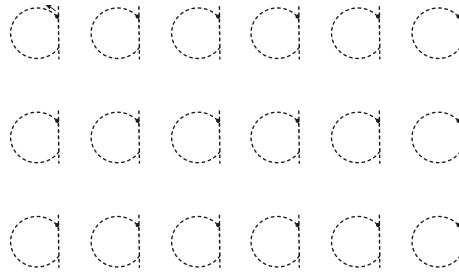
Soek nog voorbeelde in die klas wat met ‘n **a** begin.

Geletterdheid LU : 1.4

**Table 4.2**

Fyn koördinasie  
Letterformasie

- Begin by die kolletjie.



**Figure 4.11**

---

**Aktiwiteit :** Oefen die a-klank in sand of op skryfbord.

Geletterdheid LU : 4.1

**Table 4.3**

Volgorde van gebeure

- Knip uit en plak die prentjie in die regte volgorde.
- Vertel die storie.



Figure 4.12

Vertel jou eie storie vandat jy wakker word tot jou slaaptid.

Geletterdheid LU : 1.3

Table 4.4

Logiese Redenasie  
Midlynkruising

- Trek 'n lyn vanaf die man na die voertuig wat by hom pas.
- Trek lyn van links na regs.

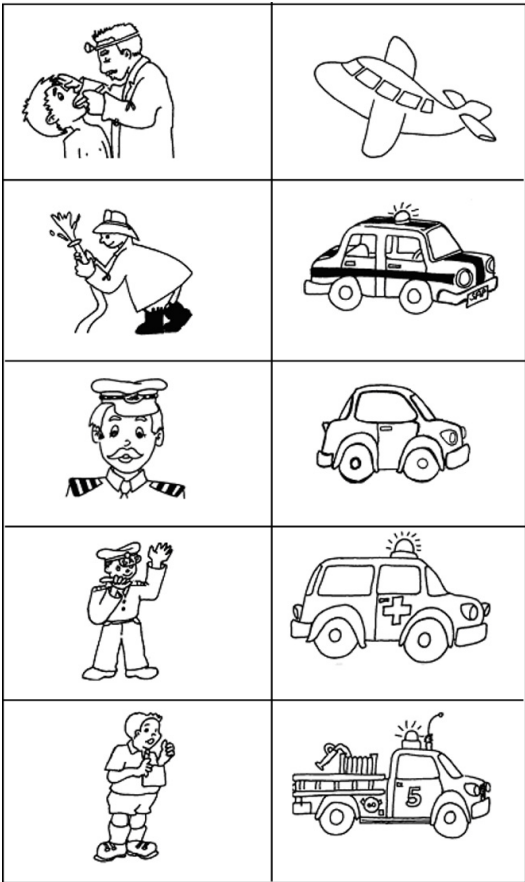


Figure 4.13

Bespreking:  
Wie was al by 'n dokter, tandarts of in die hospitaal?  
Vertel jou eie storie.

Geletterdheid LU : 5.2

Table 4.5

Ouditiewe diskriminasie  
Fyn koördinasie

- Kleur die prente in wat met 'n e begin.

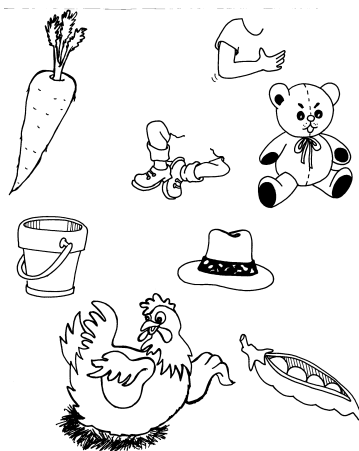


Figure 4.14

Aktiwiteit:

Soek nog voorbeelde in die klas wat met 'n e begin.

Geletterdheid LU : 1.4
------------------------

Table 4.6

Fyn koördinasie

Letterformasie

- Begin by die kolletjie.

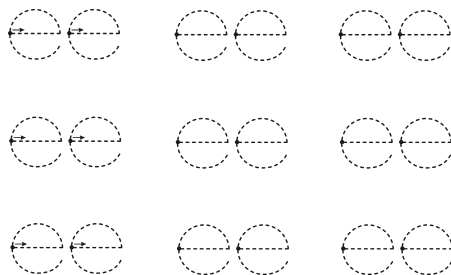


Figure 4.15

**Aktiwiteit :** Oefen die e-klank in sand of op skryfbord.

---

Geletterdheid LU : 4.1

Table 4.7

Logiese Denke

- Trek 'n streep deur die prentjie wat pas by die een in die blokkie en sê hoekom dit pas.



Figure 4.16

Geletterdheid LU : 5.2

**Table 4.8**

Ouditiewe Diskriminasie  
Fyn Koördinasie

- Kleur die prente in wat met 'n o begin.

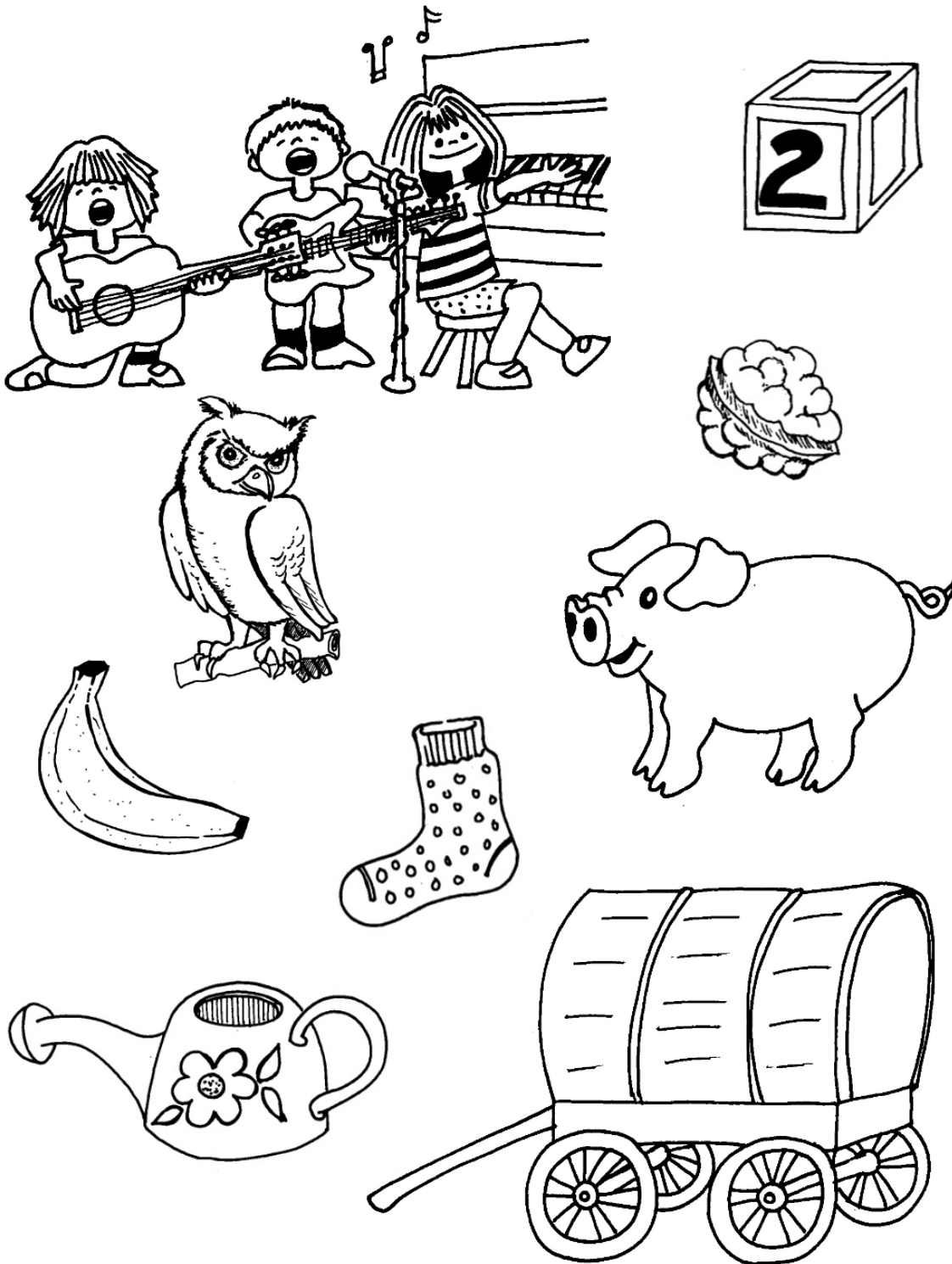


Figure 4.17



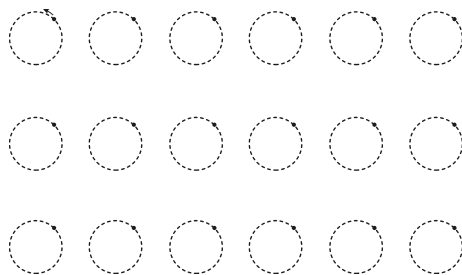
**Aktiwiteit :** Soek nog voorbeelde in die klas wat met ‘n o begin.

Geletterdheid LU : 1.4

**Table 4.9**

Fyn koördinasie  
Letterformasie

- Fyn koördinasieLetterformasieBegin by die kolletjie.



**Figure 4.18**

---

**Aktiwiteit :** Oefen die o-klank in sand of op skryfbord.

Geletterdheid LU : 4.1

**Table 4.10**

Links / Regs Diskriminasie

- Maak ‘n rooi sirkel om die voertuie en die mannetjies wat na regs beweeg en ‘n blou sirkel om die voertuie en mannetjies wat na links beweeg.

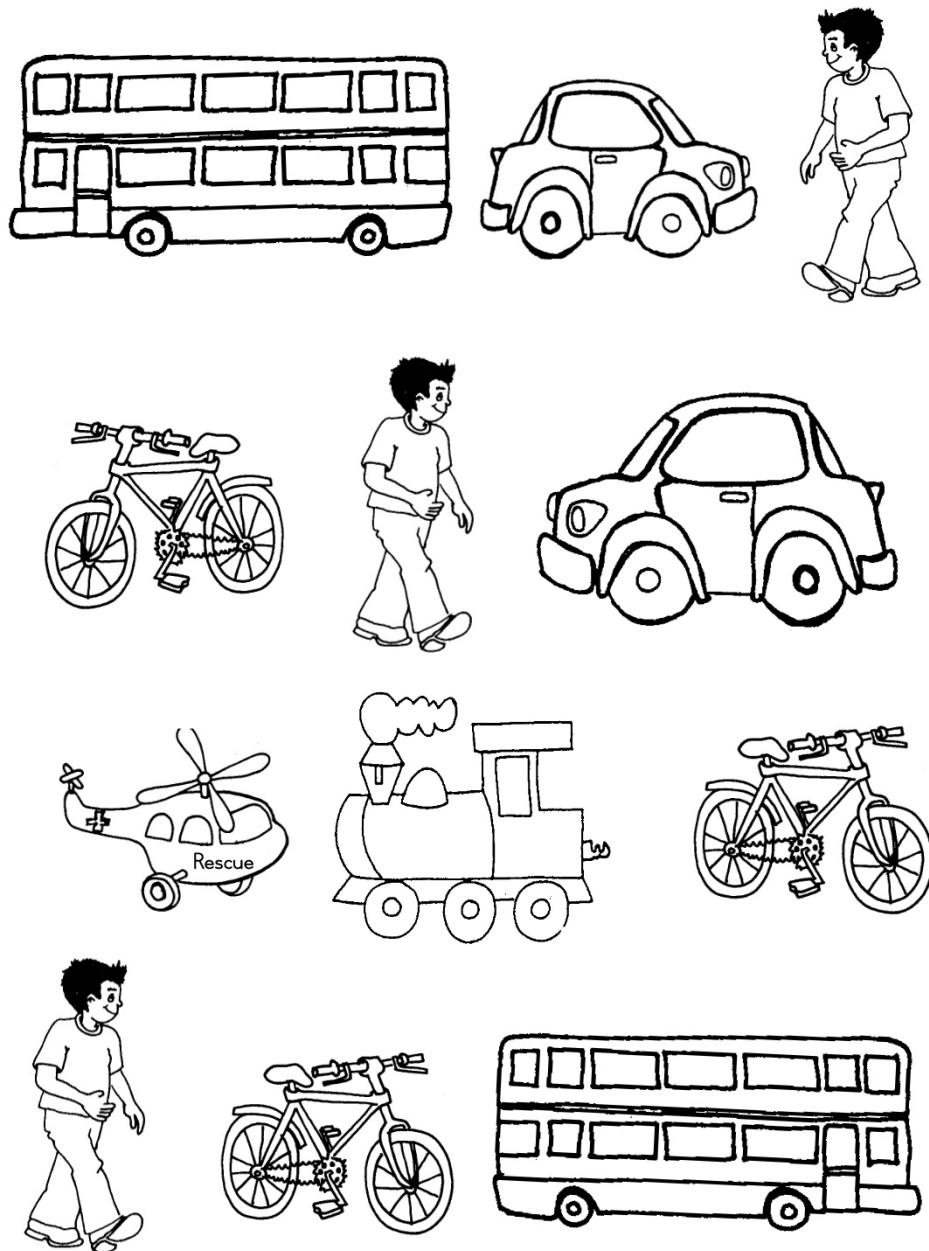


Figure 4.19

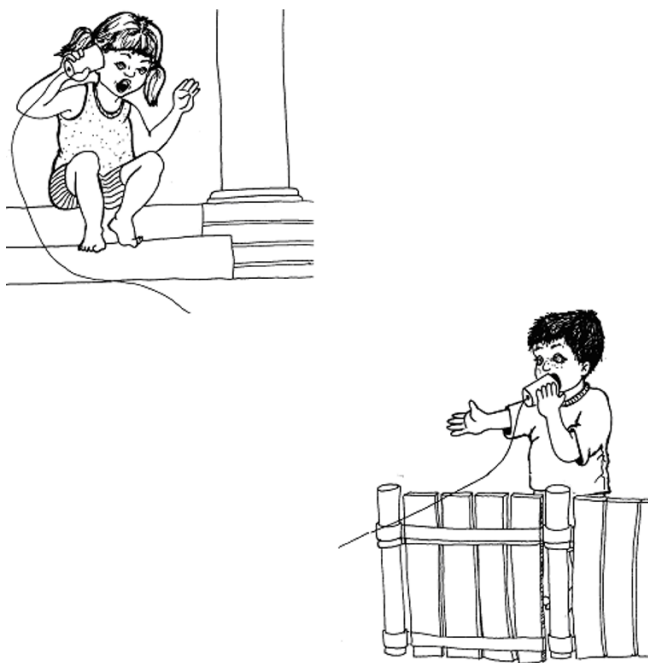
**Aktiwiteit:** Speel speletjies wat gebaseer is op links- / regs- konsepte, bv. vat aan jou linkeroor / regteroor of skop met jou regtervoet.

Geletterdheid LU : 5.1

**Table 4.11**

Maak jou eie telefoon

Jy benodig twee kartonbekertjies en 6 meter sterk lyn. Steek 'n gaatjie in die bodem van elke beker. Steek 'n punt van die lyn deur die gaatjies en maak die lyn aan vuurhoutjies vas sodat dit nie uittrek nie. Trek die lyn styf sodat jy en jou maatjie weg van mekaar af staan. Hou die een kartonbekertjie teen jou oor terwyl jou maatjie in die ander een praat.

**Figure 4.20**

Ouditiewe Diskriminasie

- Letter FormationFine coordinationSê die woord en skryf die klank wat jy laaste hoor.

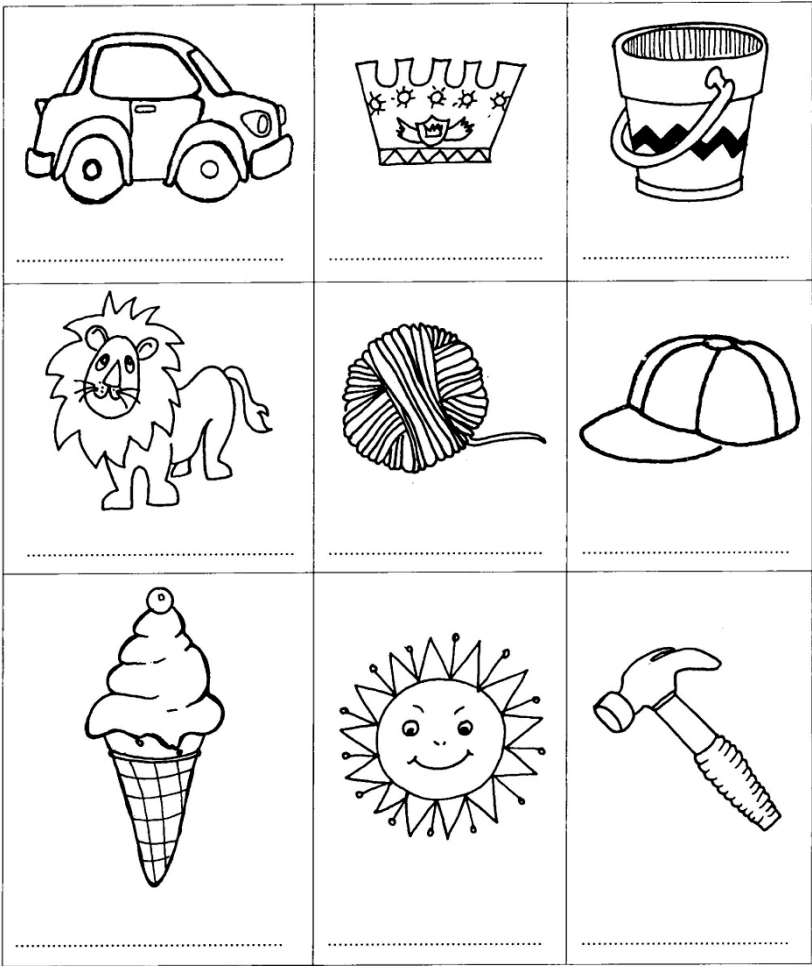


Figure 4.21

Geletterdheid LU : 1.4

Table 4.12

Ouditiewe Diskriminasie

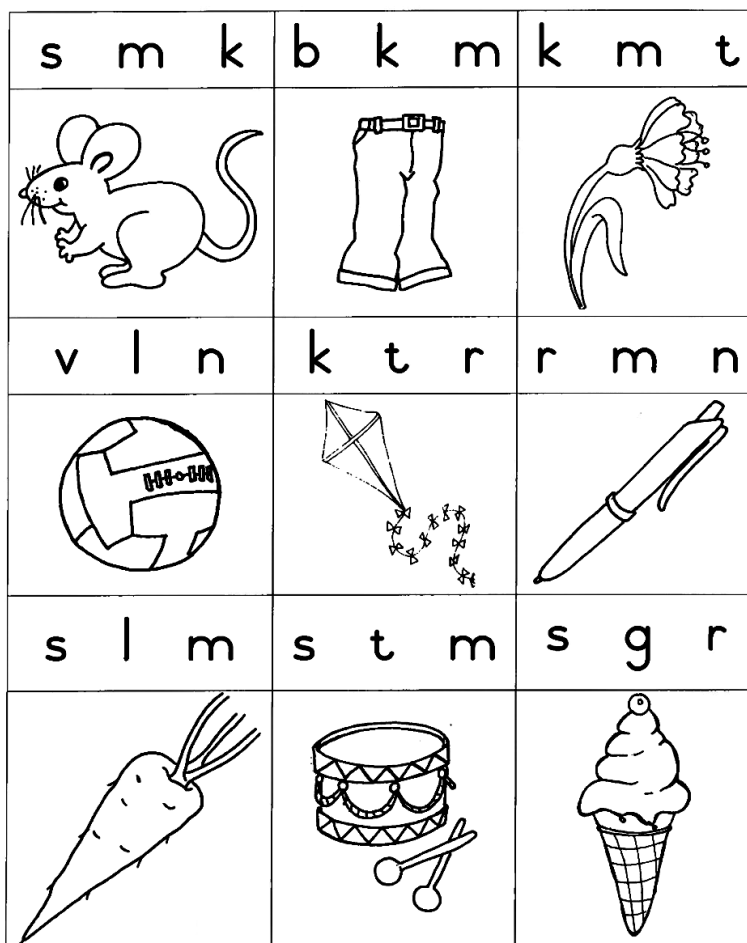


Figure 4.22

Sê die woord en trek 'n sirkel om die klank wat jy laaste hoor.

Geletterdheid LU : 4.1

Table 4.13

## 4.2 Gr. R Module 4 Geletterdheid - 08<sup>2</sup>

### GELETTERDHEID

'n Leerprogram vir Graad R  
Module 1

<sup>2</sup>This content is available online at <<http://cnx.org/content/m32565/1.1/>>.

## FYN KOÖRDINASIE OPVOEDERS AFDELING Memorandum

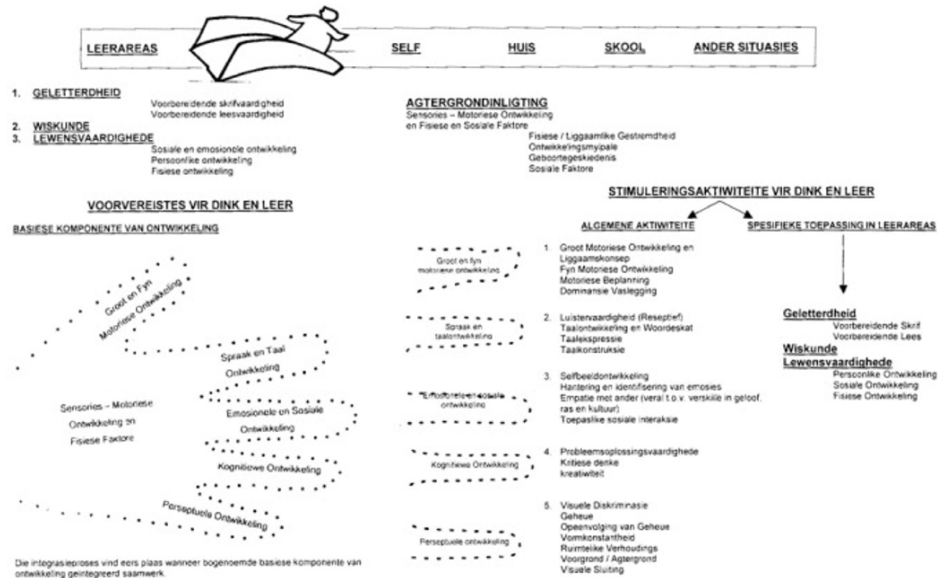


Figure 4.23

### VIR DIE OPVOEDER

#### • RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomstest en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en -aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomstest bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke deur die opvoeder

benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

- **ASSESSERING**

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouers kennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruut wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

- 1: voldoen nie aan die vereistes nie;
- 2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;
- 3: voldoen aan die vereistes;
- 4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Geslyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruut** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruut. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.

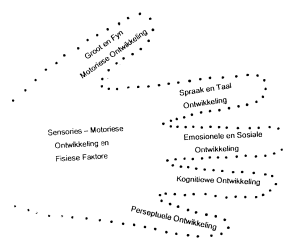


Figure 4.24

- **VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER**

**BASIESE KOMPONENTE VAN  
ONTWIKKELING EN ALGEMENE  
AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING**

**STIMULEER**

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets daarvan hierbo is 'n voorstelling van die basiese komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik, aangesien dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



**Figure 4.25**

---

**Sensories-motoriese ontwikkeling:**

Het die leerder sy motoriese mylpale op die verwagte ouderdom bereik?

Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

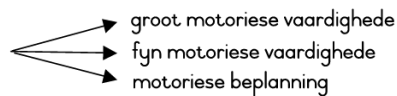
Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem, byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

- **MOTORIESE ONTWIKKELING**

---



**Figure 4.26**

---

Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

- **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samewerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:



- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samewerking van die klein spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

1. Frommel van papier
2. Skêrknipaktiwiteite en inkleur
3. Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
4. Kleispiel / veters bind
5. **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

#### • SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

Voorbeelde van aktiwiteite:

1. Oorvertel van stories / eie ondervindings
2. Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings
3. Bespreking van wêreldgebeure
4. Liedjies en rympies
5. Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

#### • EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING

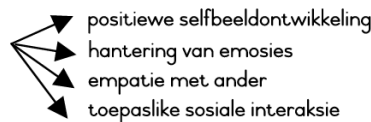


Figure 4.27

---

Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge

aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
- Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
- Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
- Moedig groepspele en deelname daaraan aan.

- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING** - probleemoplossingsvaardighede



Figure 4.28

---

(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en ouditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. [U+F04F] (horlosie); [U+F083] vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgrond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

1. Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
2. Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
3. Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
4. Legkaarte
5. **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skoolastiese vaardighede.

- **ODUITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord
- Oorvertel van stories in eie woorde

- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê 'n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik 'n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. 'n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met 'n s-klank begin
- Speel "telefoontjie" : kinders sit in 'n ry, die eerste een fluister 'n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n rywordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

- SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS
- Geletterdheid

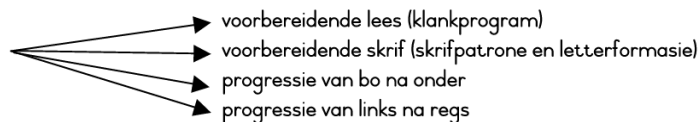


Figure 4.29

---

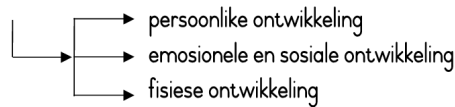
Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite

- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteër voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



**Figure 4.30**

---

Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. "noodsituasies", klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

### • EERSTE KWARTAAL RAPPORT

'n Voorbeeld van 'n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK	
LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
<i>continued on next page</i>	

**GESYFERDHEID**(LU 1)**GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPE**Die leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)**PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRA**Die leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik.(LU 5)**DATA-HANTERING**Die leerder kan data versamel, opsom, vertoon en krities ontleed om gevolgtrekkings en voorspellings te maak en om waarskynlikheid te interpreteer en te bepaal.**GELETTERDHEID**(LU 1)**LUISTER**Die leerder kan luister om inligting te verkry en vir genot en kan gepas en krities op 'n wye reeks situasies reageer.(LU 2)**PRAAT**Die leerder kan met vertroue effektief in die gesproke taal in 'n wye reeks situasies kommunikeer.(LU 3)**LEES EN KYK**Die leerder kan lees en kyk vir inligting en genot en krities reageer op die estetiese, kulturele en emosionele waardes in tekste.(LU 4)**SKRYF**Die leerder kan verskillende soorte feitelike of verbeeldingstekste vir 'n wye verskeidenheid doeleindes skryf.(LU 5)**DINK EN REDENEER**Die leerder kan taal gebruik om te dink en te redeneer en kan toegang verkry tot inligting, dit prosesseer en gebruik om te leer.

Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde 'meer', 'minder' en 'gelyk aan' gebruik.Dit word bewys as die leerders:

- Fisiese voorwerpe en tekeninge gebruik

om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as die leerders:1.1 aandagtig luister na vrae, instruksies en aankondigings, en gepas reageer;1.4 klankbewustheid ontwikkel:

- herken dat woorde uit klanke bestaan;
- onderskei tussen verskillende klanke, veral aan die begin en einde van woorde;
- mondelinge sinne in afsonderlike woorde verdeel (eers eenlettergreppige woorde gebruik);
- sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken, soos "Wielie Wielie Walie, die aap sit op die balie ...".

Dit word bewys as die leerders:2.5 vrae stel wanneer hy/sy nie verstaan nie of verdere inligting benodig en duidelik reageer op vrae wat aan hom/haar gestel word;2.8 eie stories vertel en ander se stories in eie woorde oorvertel.Dit word bewys as die leerders:**3.1 visuele leidrade gebruik om betekenis teskep:**

1. prente en foto's noukeurig bekyk en ondersoek om algemene voorwerpe en ervaringe te herken;
1. 'n prent of figuur in die agtergrond identifiseer;
2. prente en woorde bymekaar pas;
3. illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;

3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:

1. beginkonsonante en kort vokale herken;
2. sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;
3. sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;
4. begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).

Dit word bewys as die leerders:4.1 eksperimenteer met skryf:tekeninge skep en gebruik om 'n boodskap oor te dra en as 'n vertrekpunt om te skryf;

<p><b>LEWENSVAAARDIGHEDE(LU 2)SOSIALE ONTWIKKELING</b>Die leerder kan begrip van en ‘n verbintenis tot grondwetlike regte en verantwoordelikhede toon, asook begrip van diverse kulture en godsdienste.(LU 3)<b>PERSOONLIKE ONTWIKKELING</b>Die leerder kan verworwe lewensvaardighede aanwend om persoonlike potensiaal te verwesenlik en te verbeter ten einde effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ooreenkomste en verskille identifiseer en beskryf;</li> <li>2. dinge wat saam hoort bymekaar pas en dinge wat verskillend is, vergelyk;</li> <li>3. dinge klassifiseer (soos Sit alle speelgoed in houer, boeke op rak, kryt in blik);</li> <li>4. dele van ‘n geheel identifiseer.</li> </ol> <p>5.3 taal gebruik om te ondersoek:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. vrae vra en verduidelikings soek (bv. hoekom, wat, wie, hoe, waar, wanneer).</li> <li>2. verduidelikings gee en oplossings aanbied;</li> <li>3. woordraaisels oplos en voltooi.</li> </ol> <p>Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker;1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik.Dit word bewys as die leerders:3.1 sy eie naam en adres sê.</p>
--	---

Table 4.14

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____ 
<b>EMOSIONELE &amp; SOSIALE AANPASING</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Het goed aangepas</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om aan te pas</li> <li><input type="checkbox"/> Speel graag in groepe</li> <li><input type="checkbox"/> Speel net met een maatjie</li> </ul>	<b>LUISTER</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Luister met aandag</li> <li><input type="checkbox"/> Kan vir 'n kort rukkie luister</li> <li><input type="checkbox"/> Moet nog leer om te luister</li> </ul>
<b>DEELNAME</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem aktief deel aan klasaktiwiteite</li> <li><input type="checkbox"/> Gee meestal goeie samewerking</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie</li> </ul>	<b>PRAAT</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan korrek en duidelik praat</li> <li><input type="checkbox"/> Woordeskat moet nog uitbrei</li> <li><input type="checkbox"/> Sukkel met sekere klanke</li> </ul>
<b>LIGGAAMSBEWUSTHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan liggaamsdele benoem</li> <li><input type="checkbox"/> Ken nog nie al die liggaamsdele nie</li> </ul>	<b>SKEPPENDE AKTIWITEITE</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem graag deel</li> <li><input type="checkbox"/> Huiwerig om deel te neem</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie deel nie</li> </ul>
<b>VERANTWOORDELIKHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om verantwoordelik te wees</li> </ul>	<b>BUITESPEL</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Speel graag buite</li> <li><input type="checkbox"/> Speel nie graag buite nie</li> <li><input type="checkbox"/> Speel glad nie buite nie</li> </ul>
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Figure 4.31

Instruksie:

Kind moet luister en daarna instruksie uitvoer.



- Trek 'n streep deur die derde en sesde man.
- Trek 'n streep deur die tweede en vierde fiets.
- Trek 'n streep deur die derde en vierde motor.
- Trek 'n streep deur die eerste, derde en vyfde seuntjie.
- Trek 'n streep deur die tweede, derde en laaste bus.

Aktiiviteit:

1. Leerders staan in 'n ry.
2. Elkeen sê sy/haar posisie hardop, bv. eerste, tweede, derde, ens.
3. Gee instruksies, bv. 3de leerder sit, 5de leerder kniel, ens.

Ouditiewe Geheue

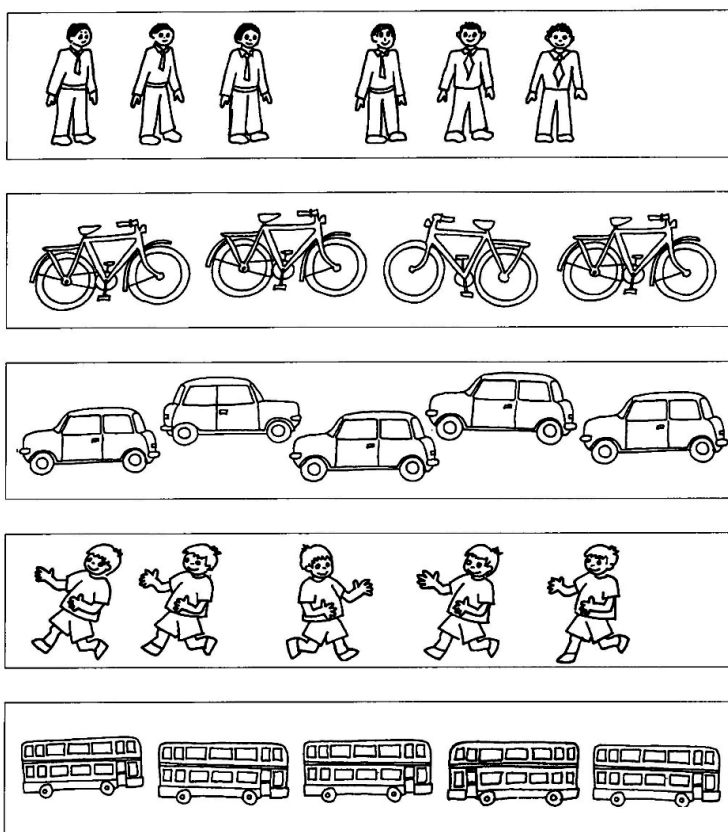


Figure 4.32

Geletterdheid LU : 1.1

Table 4.15

Volgorde van gebeure

- Knip uit en plak die prentjie in die regte volgorde. Vertel die storie.



Figure 4.33

Geletterdheid LU : 1.3
------------------------

Table 4.16

Auditiewe Diskriminasie

- Sê die woord en trek 'n sirkel om die klank wat jy in die middel hoor.

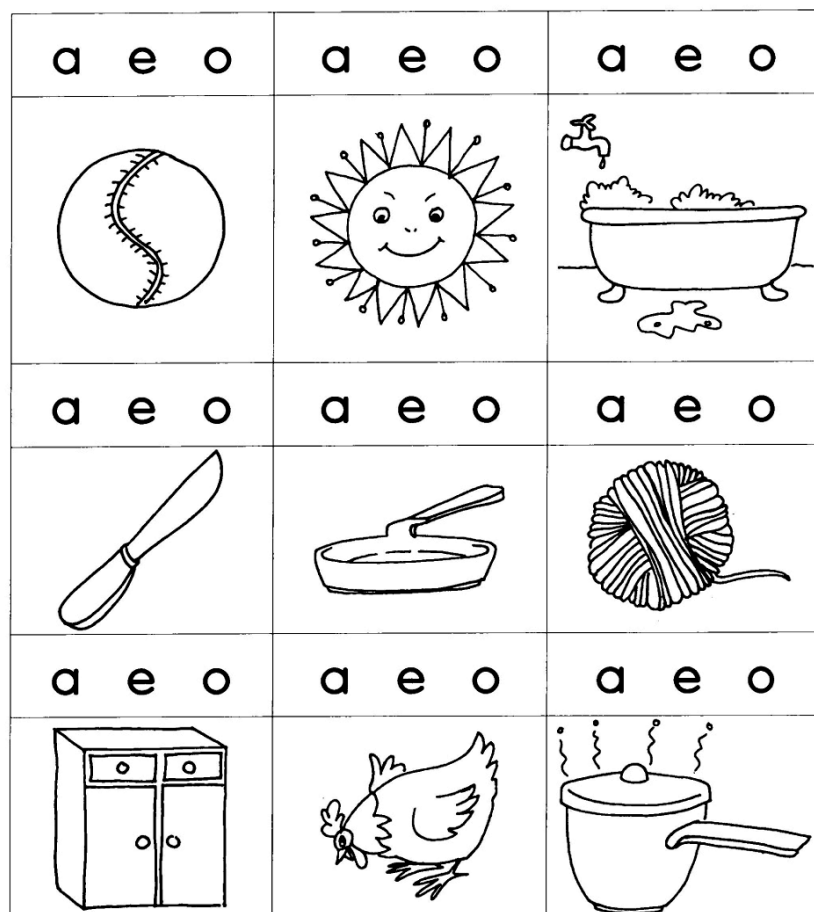


Figure 4.34

Geletterdheid LU : 1.4

Table 4.17

Logiese Denke en Redenasie

- Trek 'n streep deur die prentjie wat nie pas nie en sê hoekom dit nie pas nie.

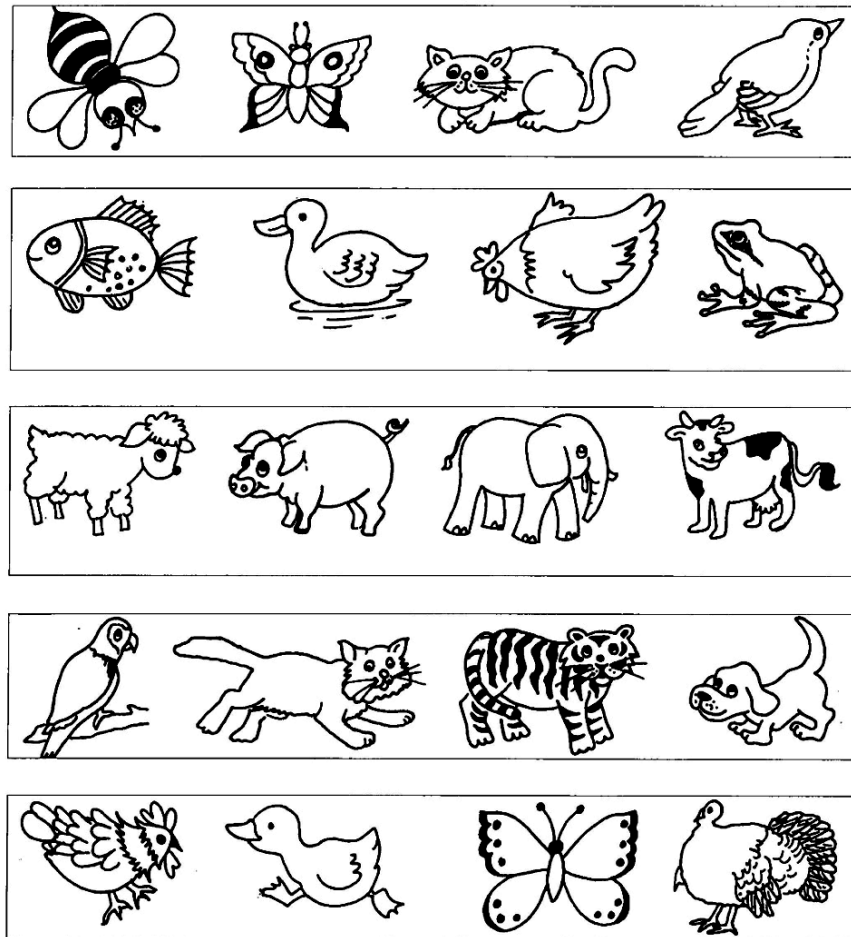


Figure 4.35

Geletterdheid LU : 5.2
------------------------

Table 4.18

Visuele Geheue

- Trek 'n rooi streep deur die prentjie wat jy op die vorige bladsy gesien het.

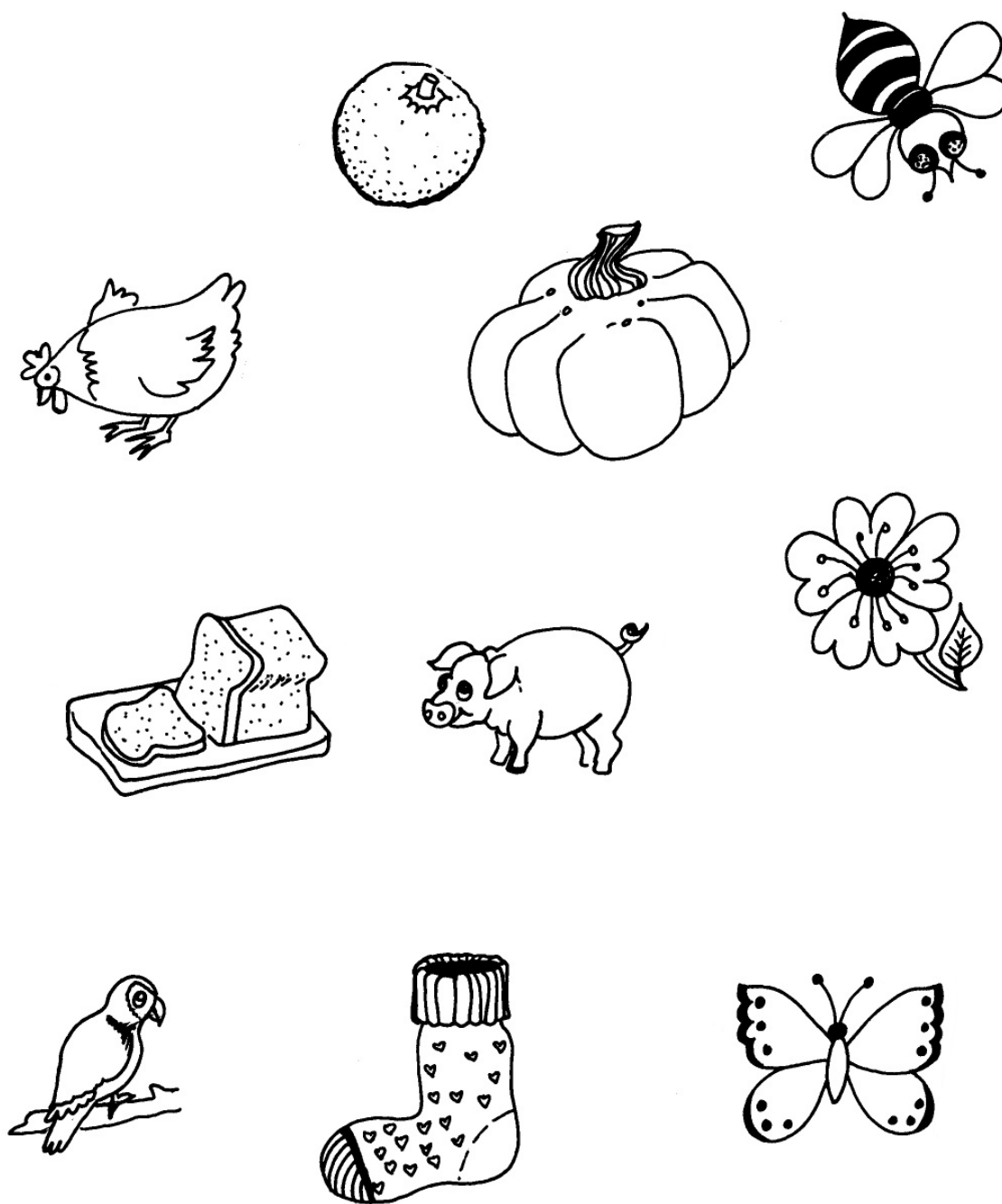


Figure 4.36

Geletterdheid LU : 3.1

Table 4.19

Ouditiewe Diskriminsie

- Sê die woord en skryf die klank wat jy in die middel hoor.

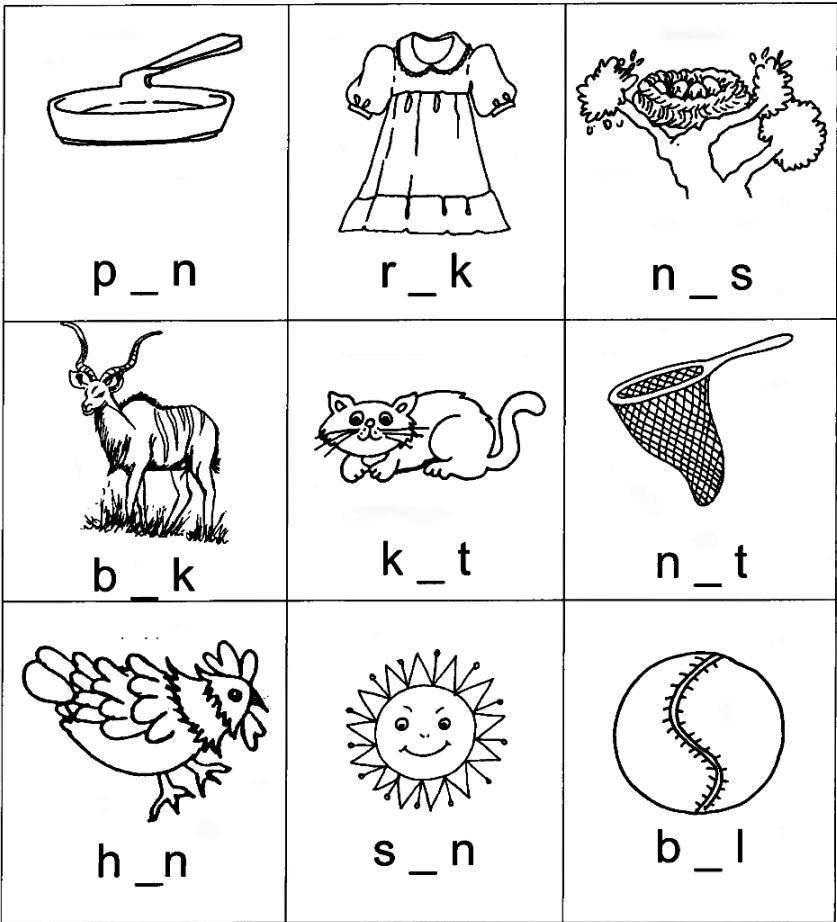


Figure 4.37

Geletterdheid LU : 1.4

**Table 4.20**

Visuele Diskriminasie  
Reeks Geheue

- Kleur die prentjie in die blokkie in, asook die ander prentjie wat dieselfde lyk.

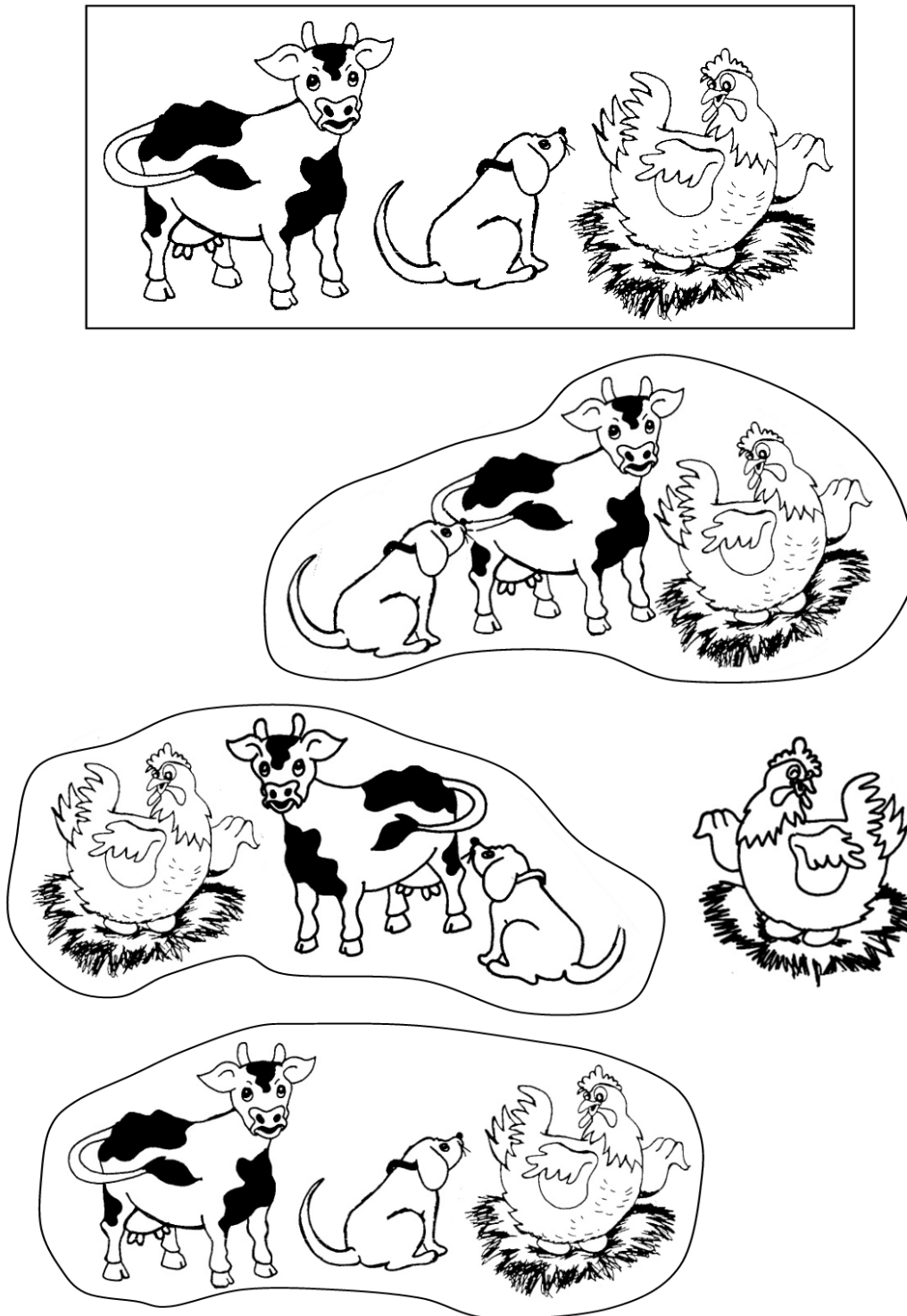


Figure 4.38



Geletterdheid LU : 5.2

Table 4.21

Visuele Diskriminsie  
Midlynkruising

- Verbind die prentjies wat dieselfde lyk.
- Trek die lyn van links na regs.

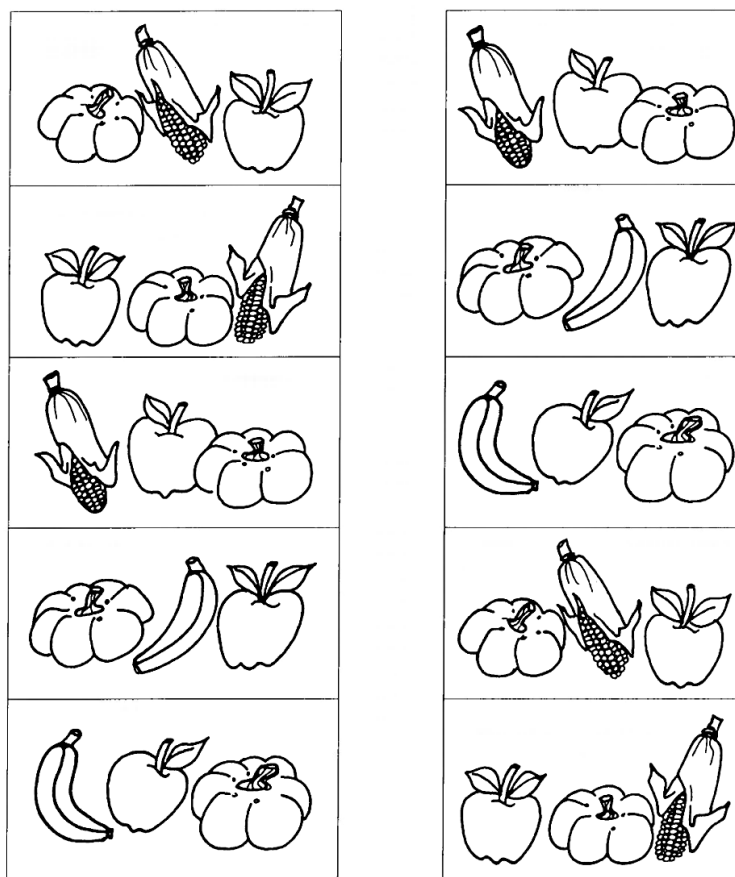


Figure 4.39

Geletterdheid LU : 5.2

Table 4.22

## PIESANGKOEKIES (24 KINDERS)

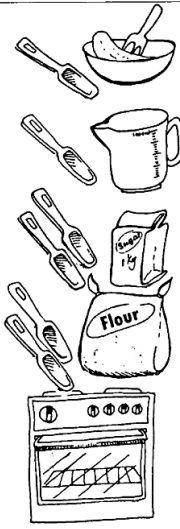
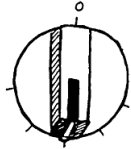
Vorbereiding deur opvoeder	Piesangkoekies
<p>1. Bestanddele:</p> <p>2 groot ryp piesangs</p> <p>60g margarien</p> <p>60g bruismeel</p> <p>60g suiker</p> <p>1 eier</p> <p>120ml melk</p> <p>2. Sny piesang in 12 gelyke stukkes.</p> <p>3. Sny margarien in 24 gelyke blokkies.</p> <p>4. Klits melk en eier saam.</p> <p>5. Plaas mengbakkies, plastiese vurke en teelepels, houtlepels en bestanddele op tafel.</p> <p>6. Spuit bakplaat met "Spray &amp; Cook".</p> <p>7. Verduidelik resep op plakkaat.</p> <p>8. Voorverhit die oond tot 350 °F.</p>	 <p>meng en bak</p> 

Figure 4.40

## Metode:

1. Elke leerder neem 'n stukkie piesang en maak dit fyn in mengbakkie.
2. Elke leerder neem 1 t (blokkie) margarien, 1 t eier-en-melkmengsel, 2 t suiker en 2 t bruismeel.
3. Meng al die bestanddele saam tot 'n stywe deeg met die houtlepel.
4. Elke leerder skep sy/haar mengsel in pannetjie en sit sy/haar naam by.
5. Bak teen 350<sup>o</sup>°F vir 10 – 15 minute.

## Leerkonsep:

**Wetenskap:** Bespreek die uitwerking van hitte op die mengsel, naamlik hoe die tekstuur van die taai deeg na 'n ligte koekie verander.

4.3 Gr. R Module 4 Gesyferdheid - 07<sup>3</sup>

## GESYFERDHEID

'n Leerprogram vir Graad R  
Module 2

<sup>3</sup>This content is available online at <<http://cnx.org/content/m32554/1.1/>>.

SYFERFORMASIE  
OPVOEDERS AFDELING  
Memorandum

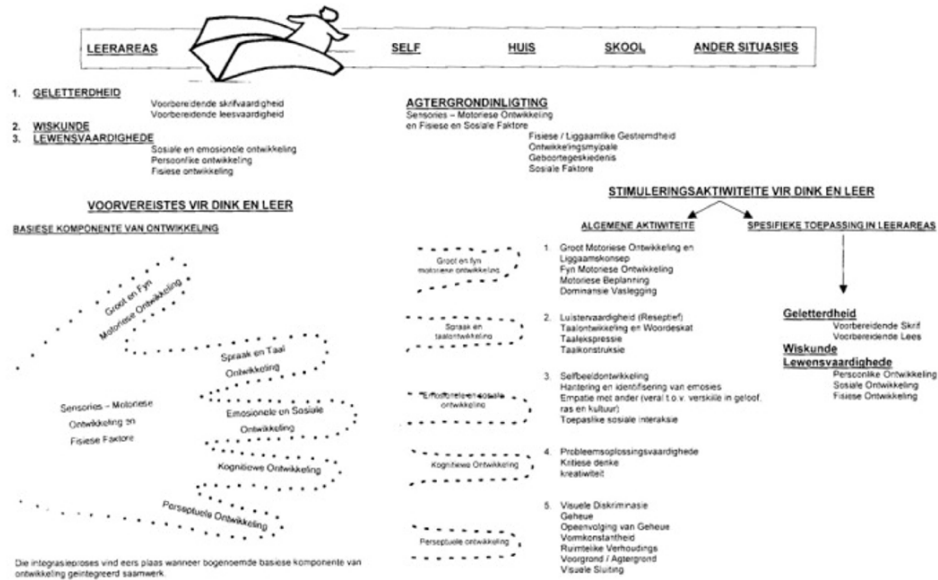


Figure 4.41

VIR DIE OPVOEDER

1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomstest en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en –aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomstest bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewenswaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke deur die opvoeder

benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

## 1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouerskennis neem volgens wat-ter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

- 1: voldoen nie aan die vereistes nie;
- 2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;
- 3: voldoen aan die vereistes;
- 4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Geslyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.

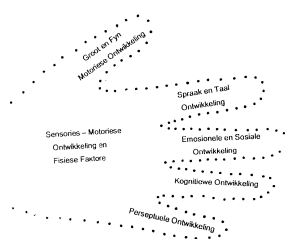


Figure 4.42

## 1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN  
ONTWIKKELING EN ALGEMENE  
AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING

## STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets daarvan hierbo is 'n voorstelling van die basiese komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik, aangesien dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Figure 4.43

---

### Sensories-motoriese ontwikkeling:

Het die leerder sy motoriese mylpale op die verwagte ouderdom bereik?

Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem, byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

## • MOTORIESE ONTWIKKELING

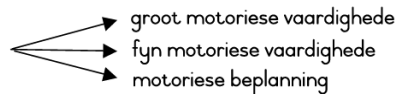


Figure 4.44

---

Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

## • GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE (samerwerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samerwerking van die klein spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

#### • SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings
- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

#### • EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING

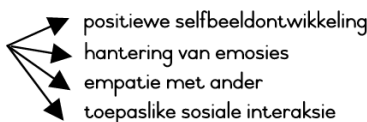


Figure 4.45

---

Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge

aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
- Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om agressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
- Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
- Moedig groepspele en deelname daaraan aan.

- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING** - probleemoplossingsvaardighede



Figure 4.46

---

(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sintuie na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en ouditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op ‘n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. [U+F04F] (horlosie); [U+F083] vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van ‘n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgrond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in ‘n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om ‘n prent of voorwerp as ‘n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skoolastiese vaardighede.

- **ODUITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord
- Oorvertel van stories in eie woorde



- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê 'n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik 'n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. 'n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met 'n s-klank begin
- Speel "telefoontjie" : kinders sit in 'n ry, die eerste een fluister 'n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmbog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

## 1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

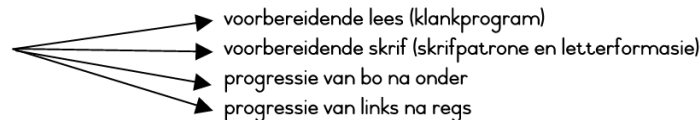


Figure 4.47

---

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite

- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantel, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteër voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid

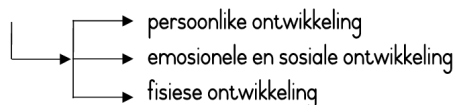


Figure 4.48

---

Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. "noodsituasies", klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

## 1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

'n Voorbeeld van 'n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK	
LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
<i>continued on next page</i>	

**GESYFERDHEID**(LU 1)**GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPE**Die leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)**PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRA**Die leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik.(LU 5)**DATA-HANTERING**Die leerder kan data versamel, opsom, vertoon en krities ontleed om gevolgtrekkings en voorspellings te maak en om waarskynlikheid te interpreteer en te bepaal.**GELETTERDHEID**(LU 1)**LUISTER**Die leerder kan luister om inligting te verkry en vir genot en kan gepas en krities op 'n wye reeks situasies reageer.(LU 2)**PRAAT**Die leerder kan met vertroue effektief in die gesproke taal in 'n wye reeks situasies kommunikeer.(LU 3)**LEES EN KYK**Die leerder kan lees en kyk vir inligting en genot en krities reageer op die estetiese, kulturele en emosionele waardes in tekste.(LU 4)**SKRYF**Die leerder kan verskillende soorte feitelike of verbeeldingstekste vir 'n wye verskeidenheid doeleindes skryf.(LU 5)**DINK EN REDENEER**Die leerder kan taal gebruik om te dink en te redeneer en kan toegang verkry tot inligting, dit prosessee en gebruik om te leer.

Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde 'meer', 'minder' en 'gelyk aan' gebruik.Dit word bewys as die leerders:

- Fisiese voorwerpe en tekeninge gebruik

om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as die leerders:1.1 aandagtig luister na vrae, instruksies en aankondigings, en gepas reageer;1.4 klankbewustheid ontwikkel:

- herken dat woorde uit klanke bestaan;
- onderskei tussen verskillende klanke, veral aan die begin en einde van woorde;
- mondelinge sinne in afsonderlike woorde verdeel (eers eenlettergrepige woorde gebruik);
- sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken, soos "Wielie Wielie Walie, die aap sit op die balie ...".

Dit word bewys as die leerders:2.5 vrae stel wanneer hy/sy nie verstaan nie of verdere inligting benodig en duidelik reageer op vrae wat aan hom/haar gestel word;2.8 eie stories vertel en ander se stories in eie woorde oorvertel.Dit word bewys as die leerders:**3.1 visuele leidrade gebruik om betekenis teskep:**

- prente en foto's noukeurig bekijk en ondersoek om algemene voorwerpe en ervaringe te herken;
- 'n prent of figuur in die agtergrond identifiseer;
- prente en woorde bymekaar pas;
- illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;

3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:

- beginkonsonante en kort vokale herken;
- sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;
- sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;
- begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).

Dit word bewys as die leerders:4.1 eksperimenteer met skryf:tekeninge skep en gebruik om 'n boodskap oor te dra en as 'n vertrekpunt om te skryf;

<p><b>LEWENSWAARDIGHEDE(LU 2)SOSIALE ONTWIKKELING</b>Die leerder kan begrip van en ‘n verbintenis tot grondwetlike regte en verantwoordelikhede toon, asook begrip van diverse kulture en godsdienste.(LU 3)<b>PERSOONLIKE ONTWIKKELING</b>Die leerder kan verworwe lewensvaardighede aanwend om persoonlike potensiaal te verwesenlik en te verbeter ten einde effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ooreenkomste en verskille identifiseer en beskryf;</li> <li>• dinge wat saam hoort bymekaar pas en dinge wat verskillend is, vergelyk;</li> <li>• dinge klassifiseer (soos Sit alle speelgoed in houer, boeke op rak, kryt in blik);</li> <li>• dele van ‘n geheel identifiseer.</li> </ul> <p>5.3 taal gebruik om te ondersoek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vrae vra en verduidelikings soek (bv. hoekom, wat, wie, hoe, waar, wanneer).</li> <li>• verduidelikings gee en oplossings aanbied;</li> <li>• woordraaisels oplos en voltooi.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker;1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik.Dit word bewys as die leerders:3.1 sy eie naam en adres sê.</p>
---	--

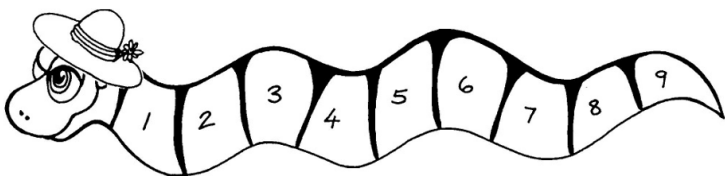
Table 4.23

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____ 
<b>EMOSIONELE &amp; SOSIALE AANPASING</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Het goed aangepas</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om aan te pas</li> <li><input type="checkbox"/> Speel graag in groepe</li> <li><input type="checkbox"/> Speel net met een maatjie</li> </ul>	<b>LUISTER</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Luister met aandag</li> <li><input type="checkbox"/> Kan vir 'n kort rukkie luister</li> <li><input type="checkbox"/> Moet nog leer om te luister</li> </ul>
<b>DEELNAME</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem aktief deel aan klasaktiwiteite</li> <li><input type="checkbox"/> Gee meestal goeie samewerking</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie</li> </ul>	<b>PRAAT</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan korrek en duidelik praat</li> <li><input type="checkbox"/> Woordeskat moet nog uitbrei</li> <li><input type="checkbox"/> Sukkel met sekere klanke</li> </ul>
<b>LIGGAAMSBEWUSTHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan liggaamsdele benoem</li> <li><input type="checkbox"/> Ken nog nie al die liggaamsdele nie</li> </ul>	<b>SKEPPENDE AKTIWITEITE</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem graag deel</li> <li><input type="checkbox"/> Huiwerig om deel te neem</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie deel nie</li> </ul>
<b>VERANTWOORDELIKHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om verantwoordelik te wees</li> </ul>	<b>BUITESPEL</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Speel graag buite</li> <li><input type="checkbox"/> Speel nie graag buite nie</li> <li><input type="checkbox"/> Speel glad nie buite nie</li> </ul>
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Figure 4.49

Nommering

- Voltooi:



\_\_\_, 2, \_\_\_, 4, \_\_\_, 6, \_\_\_, 8, \_\_\_  
1, \_\_\_, 3, \_\_\_, 5, \_\_\_, 7, \_\_\_, 9  
\_\_\_, \_\_\_, 3, \_\_\_, \_\_\_, 6, \_\_\_, \_\_\_, 9  
\_\_\_, 2, \_\_\_, \_\_\_, 5, \_\_\_, \_\_\_, 8, \_\_\_  
1, \_\_\_, \_\_\_, 4, \_\_\_, \_\_\_, 7, \_\_\_, \_\_\_

Wat kom na?	Wat kom tussen?
6, 7	7, 8, 9
2, ___	3, ___, 5
5, ___	1, ___, 3
7, ___	6, ___, 8
3, ___	2, ___, 4
8, ___	5, ___, 7

Figure 4.50

Gesyferdheid LU : 1.3

Table 4.24

Getalbegrip

- Trek soveel vorms dood as wat die syfer in die blokkie aandui. Hoeveel bly oor?

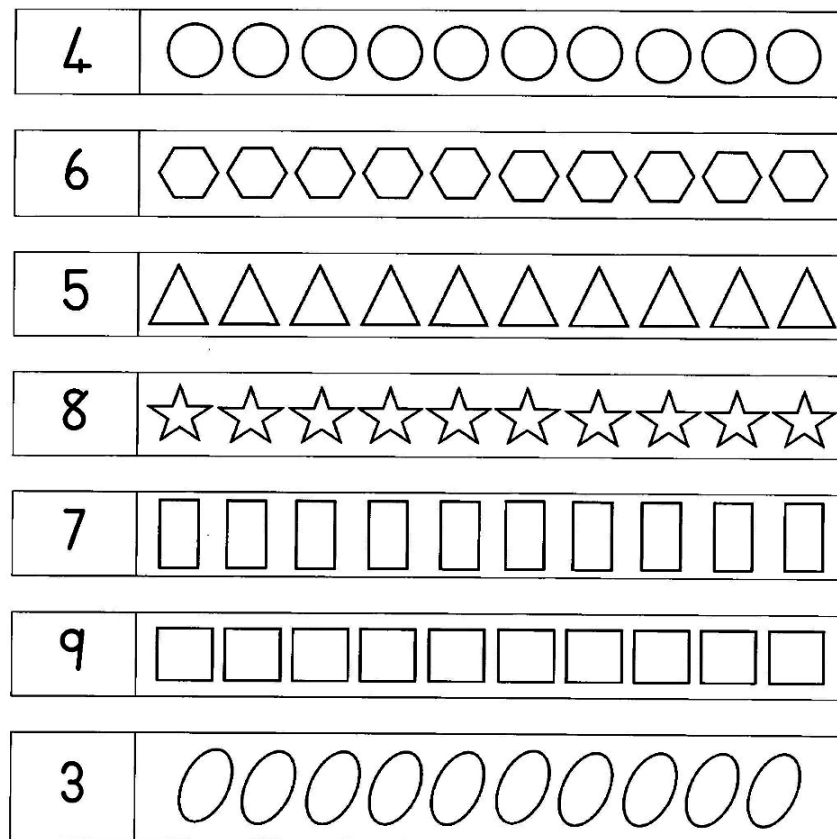


Figure 4.51

**Aktiwiteit** : Laat die kinders gereeld aftel oefeninge doen met tellers of om ritmies te klap.

Gesyferdheid LU : 1.4
-----------------------

Table 4.25

Sortering

- Trek 'n sirkel om die pare. Tel die pare en skryf die antwoord in die blokkie onder.



Figure 4.52

**Aktiwiteit :** Dit is baie belangrik dat kinders die begrip van “2 skoene is een paar” prakties ontdek. Laat al die kinders hulle skoene uittrek en in die middel van die klas sit. Maak deurmekaar. Laat elkeen sy eie



paar skoene soek.

Gesyferdheid LU : 3.2

Table 4.26

Getalbegrip

- Trek een **meer** en skryf die getal.

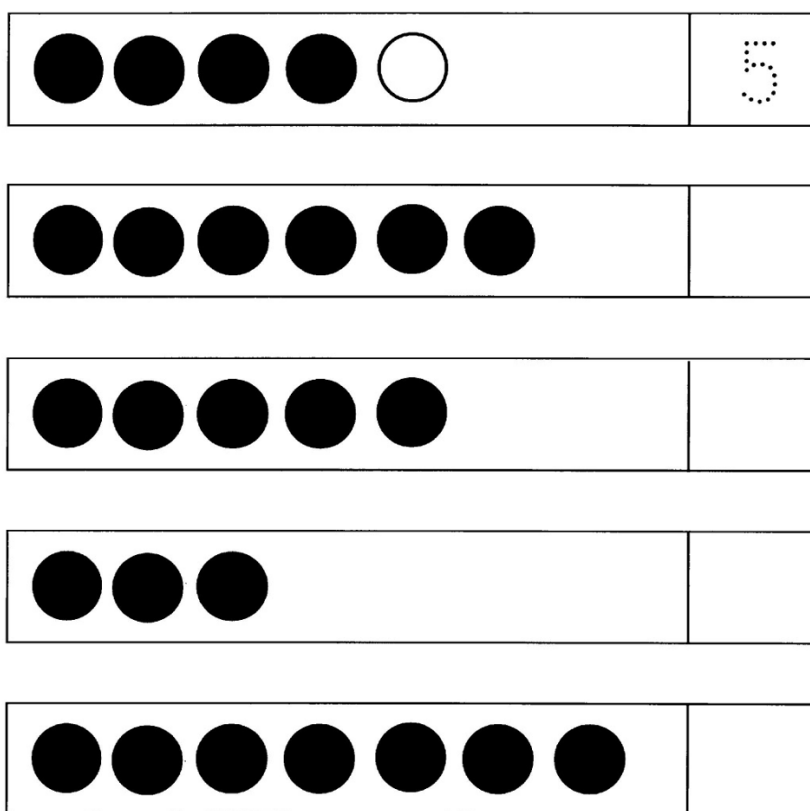


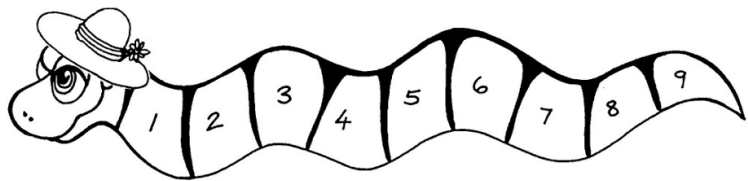
Figure 4.53

Gesyferdheid LU : 1.2

Table 4.27

Nommering

- Voltooi:



\_\_\_\_, 2, \_\_\_\_, 4, \_\_\_\_, 6, \_\_\_\_, 8, \_\_\_\_  
1, \_\_\_\_, 3, \_\_\_\_, 5, \_\_\_\_, 7, \_\_\_\_, 9  
\_\_\_\_, \_\_\_\_, 3, \_\_\_\_, \_\_\_\_, 6, \_\_\_\_, \_\_\_\_, 9  
\_\_\_\_, 2, \_\_\_\_, \_\_\_\_, 5, \_\_\_\_, \_\_\_\_, 8, \_\_\_\_  
1, \_\_\_\_, \_\_\_\_, 4, \_\_\_\_, \_\_\_\_, 7, \_\_\_\_, \_\_\_\_

Wat kom na?	Wat kom tussen?
6, 7	7, 8, 9
2, ____	3, ____, 5
5, ____	1, ____, 3
7, ____	6, ____, 8
3, ____	2, ____, 4
8, ____	5, ____, 7

Figure 4.54

Gesyferdheid LU : 1.3

Table 4.28

Analise en Sintese  
Midlynkruising

- Watter prentjie sal jy kry as jy die twee prentjies in die blokkie saamvoeg? Trek ‘n streep van links na regs.

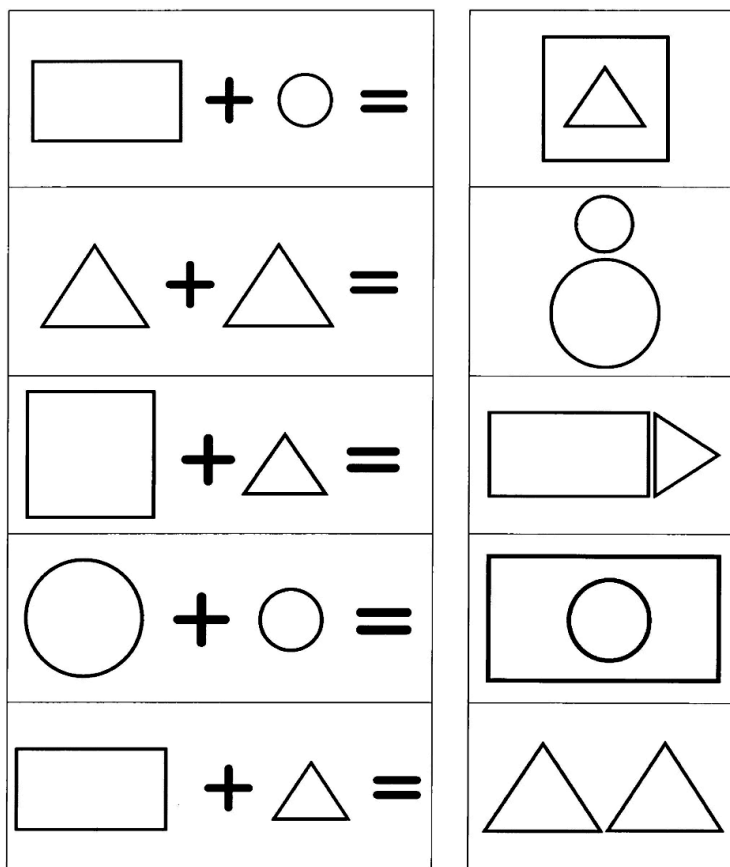


Figure 4.55

Gesyferdheid LU : 1

Table 4.29

Voorgrond/Agtergrond Getalbegrip  
Klassifikasie

- Tel hoeveel van elke soort voertuig daar is en skryf die getal in die blokkie.

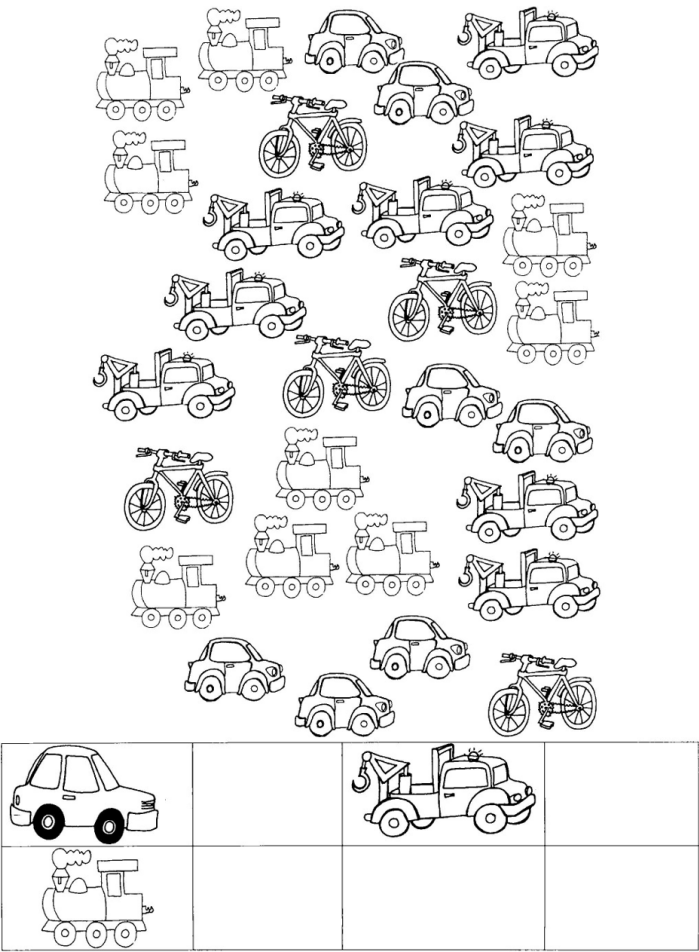


Figure 4.56

Gesyferdheid LU : 5.2

Table 4.30

4.4 Gr. R Module 4 Gesyferdheid - 08<sup>4</sup>

GESYFERDHEID

‘n Leerprogram vir Graad R

<sup>4</sup>This content is available online at <<http://cnx.org/content/m32555/1.1/>>.

Module 2  
SYFERFORMASIE  
OPVOEDERS AFDELING  
Memorandum

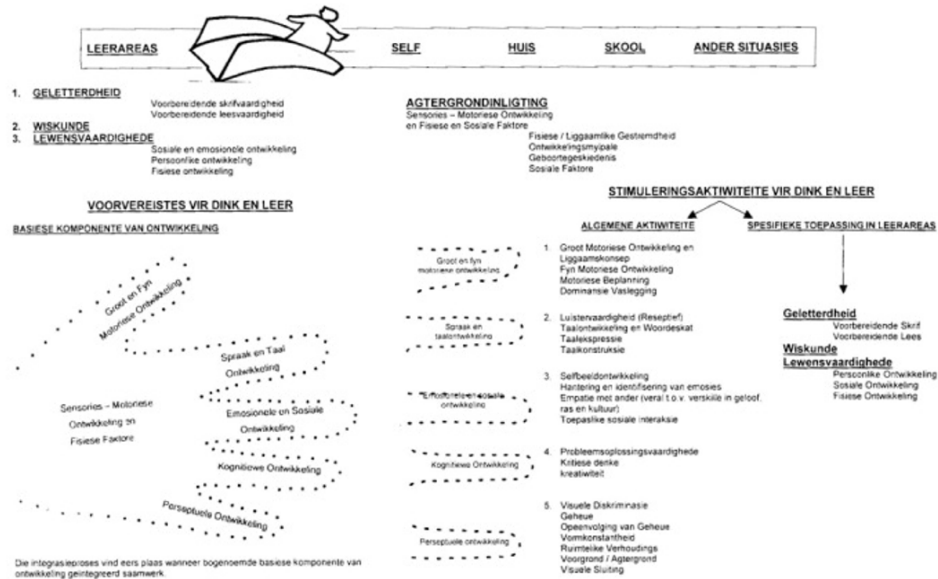


Figure 4.57

VIR DIE OPVOEDER

1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomstest en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en -aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomstest bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeie dinge deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werkblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

## 1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomst in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouers kennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomst, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

- 1: voldoen nie aan die vereistes nie;
- 2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;
- 3: voldoen aan die vereistes;
- 4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomst (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkomst geassesseer moet word. Die opvoeder assesser die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Geslyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.

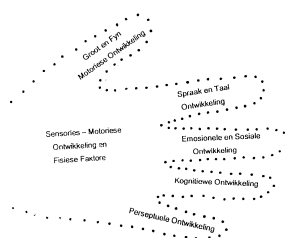


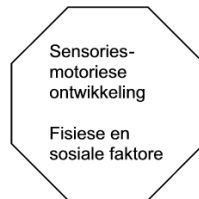
Figure 4.58

## 1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

## BASIESE KOMPONENTE VAN ONTWIKKELING EN ALGEMENE AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets daarvan hierbo is 'n voorstelling van die basiese komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik, aangesien dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



**Figure 4.59**

---

### **Sensories-motoriese ontwikkeling:**

Het die leerder sy motoriese mylpale op die verwagte ouderdom bereik?

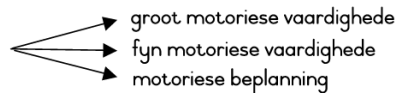
Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem, byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

### • **MOTORIESE ONTWIKKELING**



**Figure 4.60**

---

Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

### • **GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samerwerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite
- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samerwerking van die klein spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

- **SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING**

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings
- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

- **EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING**

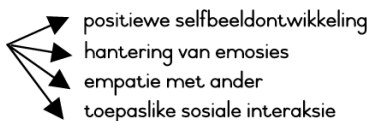


Figure 4.61

---

Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.



Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
  - Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om aggressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
  - Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
  - Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING** - probleemoplossingsvaardighede

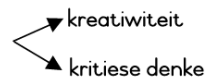


Figure 4.62

---

(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sinne na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en ouditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring

- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op ‘n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is
- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. [U+F04F] (horlosie); [U+F083] vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van ‘n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgrond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in ‘n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om ‘n prent of voorwerp as ‘n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **ODITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vroe wat kind moet beantwoord
- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê 'n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik 'n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. 'n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met 'n s-klank begin
- Speel "telefoontjie" : kinders sit in 'n ry, die eerste een fluister 'n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank 'n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê 'n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat 'n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is 'n ryppwordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmoog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

## 1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

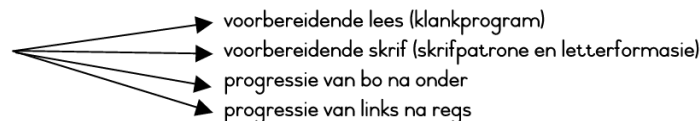


Figure 4.63

---

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantal, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteër voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid

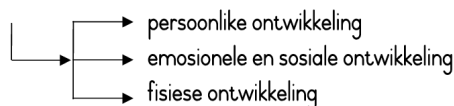


Figure 4.64

---

Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. "noodsituasies", klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

## 1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

'n Voorbeeld van 'n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK
<i>continued on next page</i>

LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
<p><b>GESYFERDHEID</b>(LU 1)<b>GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPE</b>Die leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)<b>PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRA</b>Die leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik.(LU 5)<b>DATA-HANTERING</b>Die leerder kan data versamel, opsom, vertoon en krities ontleed om gevolgtrekkings en voorspellings te maak en om waarskynlikheid te interpreteer en te bepaal.<b>GELETTERDHEID</b>(LU 1)<b>LUISTER</b>Die leerder kan luister om inligting te verkry en vir genot en kan gepas en krities op 'n wye reeks situasies reageer.(LU 2)<b>PRAAT</b>Die leerder kan met vertroue effektief in die gesproke taal in 'n wye reeks situasies kommunikeer.(LU 3)<b>LEES EN KYK</b>Die leerder kan lees en kyk vir inligting en genot en krities reageer op die estetiese, kulturele en emosionele waardes in tekste.(LU 4)<b>SKRYF</b>Die leerder kan verskillende soorte feitelike of verbeeldingstekste vir 'n wye verskeidenheid doeleindes skryf.(LU 5)<b>DINK EN REDENEER</b>Die leerder kan taal gebruik om te dink en te redeneer en kan toegang verkry tot inligting, dit prosesseer en gebruik om te leer.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fisiese voorwerpe en tekeninge gebruik</li> </ul> <p>om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as die leerders:1.1 aandagtig luister na vrae, instruksies en aankondigings, en gepas reageer;1.4 klankbewustheid ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• herken dat woorde uit klanke bestaan;</li> <li>• onderskei tussen verskillende klanke, veral aan die begin en einde van woorde;</li> <li>• mondelinge sinne in afsonderlike woorde verdeel (eers eenlettergreppige woorde gebruik);</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken, soos “Wielie Wielie Walie, die aap sit op die balie ...”.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:2.5 vrae stel wanneer hy/sy nie verstaan nie of verdere inligting benodig en duidelik reageer op vrae wat aan hom/haar gestel word;2.8 eie stories vertel en ander se stories in eie woorde oorvertel.Dit word bewys as die leerders:<b>3.1 visuele leidrade gebruik om betekenis teskep:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prente en foto’s noukeurig bekyk en ondersoek om algemene voorwerpe en ervarings te herken;</li> <li>• ‘n prent of figuur in die agtergrond identifiseer;</li> <li>• prente en woorde bymekaar pas;</li> <li>• illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;</li> </ul> <p>3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• beginkonsonante en kort vokale herken;</li> <li>• sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;</li> <li>• begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:4.1 eksperimenteer met skryf:tekeninge skep en gebruik om ‘n boodskap</p>

<p><b>LEWENSWAARDIGHEDE(LU 2)SOSIALE ONTWIKKELING</b>Die leerder kan begrip van en ‘n verbintenis tot grondwetlike regte en verantwoordelikhede toon, asook begrip van diverse kulture en godsdienste.(LU 3)<b>PERSOONLIKE ONTWIKKELING</b>Die leerder kan verworwe lewensvaardighede aanwend om persoonlike potensiaal te verwesenlik en te verbeter ten einde effektief te reageer op die uitdagings in hulle wêreld.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:5.2 taal gebruik om te dink en te redeneer:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ooreenkomste en verskille identifiseer en beskryf;</li> <li>• dinge wat saam hoort bymekaar pas en dinge wat verskillend is, vergelyk;</li> <li>• dinge klassifiseer (soos Sit alle speelgoed in houer, boeke op rak, kryt in blik);</li> <li>• dele van ‘n geheel identifiseer.</li> </ul> <p>5.3 taal gebruik om te ondersoek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• vrae vra en verduidelikings soek (bv. hoekom, wat, wie, hoe, waar, wanneer).</li> <li>• verduidelikings gee en oplossings aanbied;</li> <li>• woordraaisels oplos en voltooi.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:1.2 beskryf watter stappe geneem kan word om persoonlike higiëne te verseker;1.4 veiligheid tuis en by die skool verduidelik.Dit word bewys as die leerders:3.1 sy eie naam en adres sê.</p>
---	--

Table 4.31

My vordering in Graad R	
 SKOOL : _____ LEERDER : _____	DATUM : _____ 
<b>EMOSIONELE &amp; SOSIALE AANPASING</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Het goed aangepas</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om aan te pas</li> <li><input type="checkbox"/> Speel graag in groepe</li> <li><input type="checkbox"/> Speel net met een maatjie</li> </ul>	<b>LUISTER</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Luister met aandag</li> <li><input type="checkbox"/> Kan vir 'n kort rukkie luister</li> <li><input type="checkbox"/> Moet nog leer om te luister</li> </ul>
<b>DEELNAME</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem aktief deel aan klasaktiwiteite</li> <li><input type="checkbox"/> Gee meestal goeie samewerking</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie</li> </ul>	<b>PRAAT</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan korrek en duidelik praat</li> <li><input type="checkbox"/> Woordeskat moet nog uitbrei</li> <li><input type="checkbox"/> Sukkel met sekere klanke</li> </ul>
<b>LIGGAAMSBEWUSTHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan liggaamsdele benoem</li> <li><input type="checkbox"/> Ken nog nie al die liggaamsdele nie</li> </ul>	<b>SKEPPENDE AKTIWITEITE</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem graag deel</li> <li><input type="checkbox"/> Huiwerig om deel te neem</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie deel nie</li> </ul>
<b>VERANTWOORDELIKHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om verantwoordelik te wees</li> </ul>	<b>BUITESPEL</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Speel graag buite</li> <li><input type="checkbox"/> Speel nie graag buite nie</li> <li><input type="checkbox"/> Speel glad nie buite nie</li> </ul>
SKOOLHOOF : _____	OPVOEDER : _____

Figure 4.65

- Teken dieselfde prentjies stap-vir-stap onderaan.

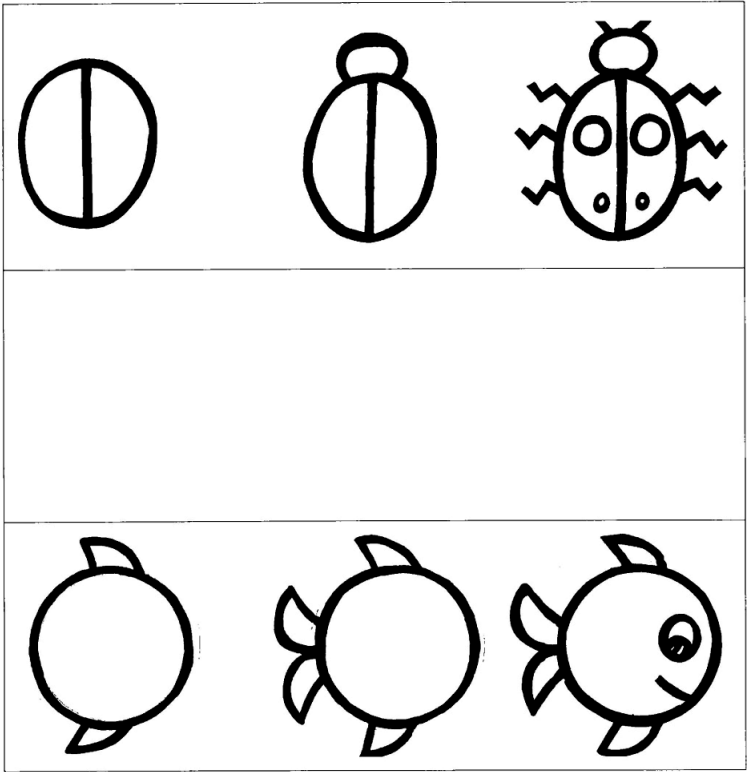


Figure 4.66

Gesyferdheid LU : 2.1

Table 4.32

Vormkonstantheid  
Midlynkruising

- Verbind die twee houers wat dieselfde is. Trek die lyn van links na regs.



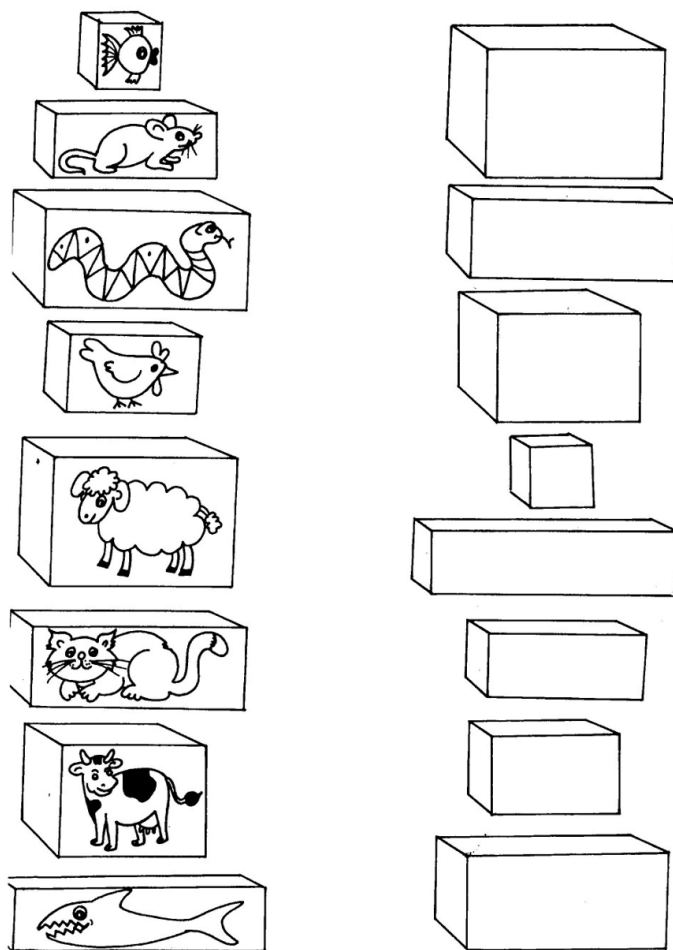


Figure 4.67

Gesyferdheid LU : 1.4
-----------------------

Table 4.33

Ruimtelike verhoudings  
Analise en Sintese

- Teken dieselfde patroon in die blokkie langsaan.

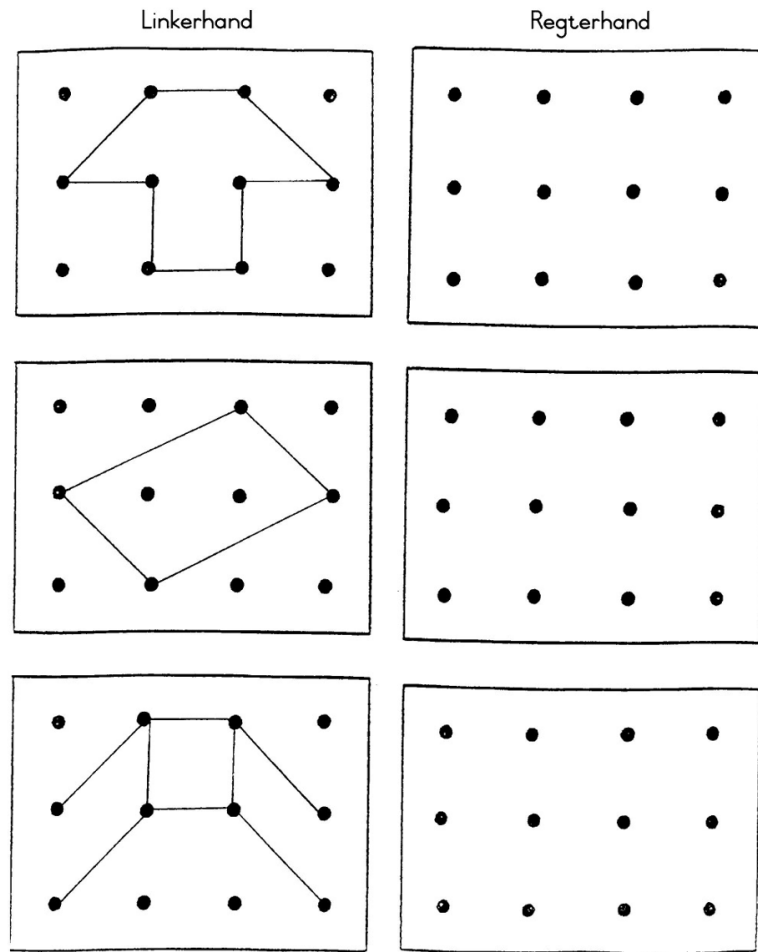


Figure 4.68

Gesyferdheid LU : 2.1
-----------------------

Table 4.34

Ruimtelike verhoudings  
 Analise en Sintese

- Teken dieselfde patroon in die blokkie langsaan.

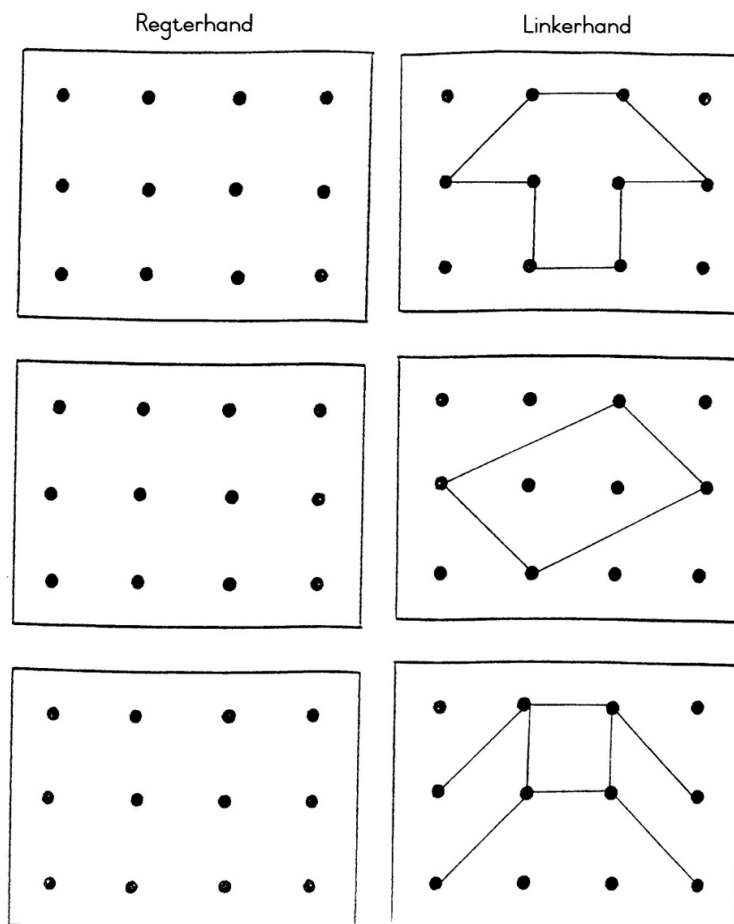


Figure 4.69

Gesyferdheid LU : 2.1
-----------------------

Table 4.35

Oorsake en Gevolg  
Logiese Redenasie

- Verbind die natuurlike bron met sy produk.

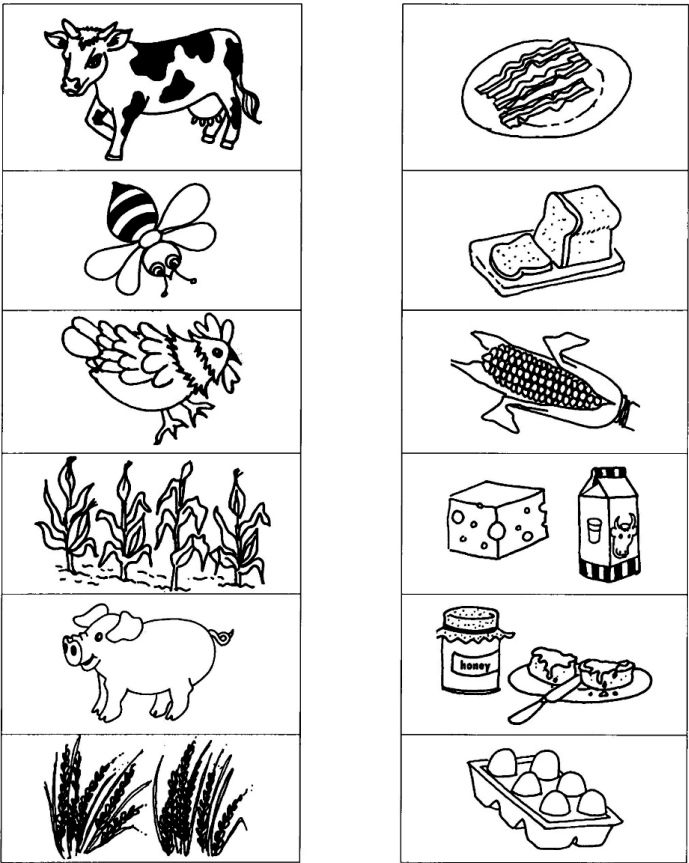


Figure 4.70

**Bespreking:** Watter ander produkte kry ons nog van die prente links – bring voorbeelde of prente. Maak gebruik van produkte, bv. eiers, botter vir ‘n bak-en-brou aktiwiteit.

Gesyferdheid LU : 5.2

Table 4.36

Fyn koördinasie  
Getalbegrip  
Posisie in die Ruimte

- Teken in elke ry die aantal sirkels.

---

2	1	2
3	4	2
2	2	3

Figure 4.71

---

**Aktiwiteit:** Kleur die boonste ry se sirkels blou, die middelste geel en die onderste groen.

**Vrae:** Hoeveel sirkels is daar van elke kleur?

Gesyferdheid LU : 1.2
-----------------------

Table 4.37

## 4.5 Gr. R Module 4 Lewensvaardighede - 05<sup>5</sup>

### LEWENSWAARDIGHEDE

'n Leerprogram vir Graad R

Module 3

LOGIESE DENKE EN REDENASIE

---

<sup>5</sup>This content is available online at <<http://cnx.org/content/m32563/1.1/>>.

## OPVOEDERS AFDELING

### Memorandum

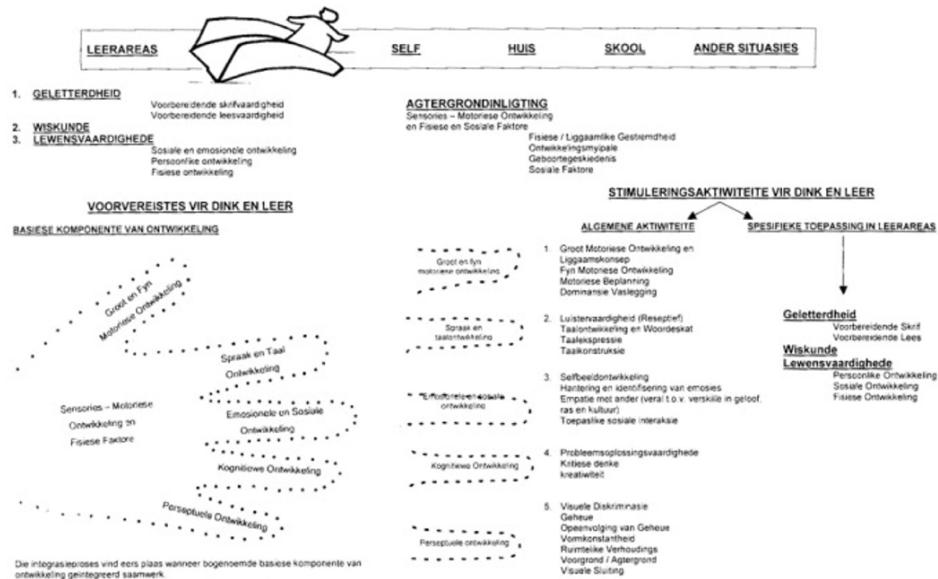


Figure 4.72

## VIR DIE OPVOEDER

### 1. RIGLYNE VIR DIE GEBRUIK VAN DIE PROGRAM

Hierdie program se aktiwiteite is ontwerp in ooreenstemming met die vereistes van uitkomsgebaseerde onderwys. Dit voorsien dus aan leerders geleenthede om hulle volle potensiaal te ontwikkel sodat hulle aktiewe, verantwoordelike, vervulde burgers kan word in 'n demokratiese, nie-rassistiese en gelyke gemeenskap. Graad R vorm die brug tussen die leerder se voorskoolse ervarings en die formele skoolstelsel. Graad R-opvoeders benut leeruitkomstest en die gepaardgaande assesseringstandaarde om in hulle leerders se besondere behoeftes te voorsien. Aan die hand daarvan beplan hulle dan leergeleenthede en -aktiwiteite waardeur die leerders hierdie uitkomstest bereik.

Die aktiwiteite in hierdie program is

- **algemene aktiwiteite** wat gerig is op die stimulasie van die basiese komponente van ontwikkeling; dit is die voorvereistes vir dink en leer;
- **spesifieke aktiwiteite** wat toegepas word op die onderskeie leerareas (Geletterdheid, Wiskunde, Lewensvaardighede).

Die **program is verdeel in vyf modules**. Die tempo waarteen die leerders die eerste vier modules voltooi, word deur die opvoeder bepaal. Die vyfde module is 'n verrykingsmodule wat na goeddunke deur die opvoeder benut kan word, maar is nie geskik vir alle leerders nie. Elke module sluit alle areas van ontwikkeling in en toon 'n toenemende moeilikheidsgraad (dus, van maklik na moeilik).

Op elke werkblad word die leerarea in die blokkie linksbo aangedui, terwyl die voorvereistes vir dink en leer in die regterkantse blokkie aangedui word. Onderaan die werksblad is spesifieke vrae vir oorbrugging en assessering.

## 1. ASSESSERING

Die assesseringstandaarde wat betrekking het op die leerinhoud van elke module, word saam met die betrokke leeruitkomste in die moduleraamwerk van elke module aangedui, asook aan die begin van elke leereenheid. Sodoende kan nie net die opvoeder nie, maar ook die leerder en sy / haar ouers kennis neem volgens watter standaard die leerder deurlopend geassesseer word. Elke aktiwiteit en opdrag in 'n leereenheid kan geassesseer word. Die gemiddelde punt van die aktiwiteite wat betrekking het op elke leeruitkomste, word dan aangedui in die assesseringsruit wat die leerder se bekwaamheidsprofiel aandui aan die einde van elke leereenheid.

Assessering word volgens 'n **4-puntskaal** gedoen, naamlik

- 1: voldoen nie aan die vereistes nie;
- 2: voldoen gedeeltelik aan die vereistes;
- 3: voldoen aan die vereistes;
- 4: oorskry die vereistes.

Bo-aan elke werkblad is 'n **assesseringsblokkie** wat die leerarea aandui, asook die leeruitkomste (sien voorbeeld bo-aan die volgende bladsy). Dit beteken dat die aktiwiteit na aanleiding van die betrokke leeruitkoms geassesseer moet word. Die opvoeder assesseer die leerder se respons en merk dit op die 4-puntskaal af.

Voorbeeld

Geswyferdheid: LU 1

Aan die einde van elke module is 'n **assesseringsblad** waarop 'n **assesseringsruit** vir elk van die 3 leerareas verskyn, naamlik Geletterdheid, Wiskunde en Lewensvaardighede. Die opvoeder neem die resultate in die voorafgaande assesseringsblokkies in ag en poog dus om die leerder se gemiddelde prestasie oor die langer tydperk aan te dui op die assesseringsruit. Op hierdie wyse word verseker dat die opvoeder se assessering verantwoordbaar is.

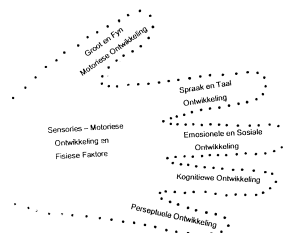


Figure 4.73

## 1. VOORVEREISTES VIR DINK EN LEER

BASIESE KOMPONENTE VAN  
ONTWIKKELING EN ALGEMENE  
AKTIWITEITE WAT ONTWIKKELING  
STIMULEER

Integrasie vind plaas eers wanneer bogenoemde basiese komponente van ontwikkeling geïntegreerd saamwerk.

Die handpalm vorm die basis vir die hand. Die skets daarvan hierbo Is 'n voorstelling van die basiese komponente van ontwikkeling. Dit is belangrik, aangesien dit inligting verskaf oor die leerder se ontwikkeling.



Figure 4.74

---

#### **Sensories-motoriese ontwikkeling:**

Het die leerder sy motoriese mylpale op die verwagte ouderdom bereik?

Is daar enige ontwikkelingsagterstande?

Fisiese en sosiale faktore

Het die leerder enige fisiese gebreke wat hom strem, byvoorbeeld doofheid?

Het die leerder enige sosiale ontwikkelingsagterstande, byvoorbeeld deprivasie of verskille ten opsigte van agtergrond?

#### **• MOTORIESE ONTWIKKELING**

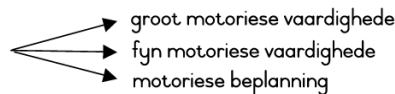


Figure 4.75

---

Die kind se motoriese ontwikkeling help hom om 'n gesonde en gebalanseerde leefwyse te handhaaf. 'n Agterstand in motoriese ontwikkeling kan lei tot moegheid, wat verder mag aanleiding gee tot rusteloosheid, afleibaarheid, swak konsentrasie en koördinasie-probleme. Sy houding op die mat of by sy lessenaar mag ook swak wees.

#### **• GROOT MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samerwerking van groot spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klim-en-klouteraktiwiteite



- Springaktiwiteite (balspele en touspring)
- Balanseeraktiwiteite (huppel, eenbeenstaan, eenbeentjiespring, loop op 'n lyn)
- **FYN MOTORIESE VAARDIGHEDE** (samerwerking van die klein spiere in die liggaam)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Frommel van papier
- Skêrknipaktiwiteite en inkleur
- Inryg van krale / wasgoedpennetjies vasknyp
- Kleispiel / veters bind
- **MOTORIESE BEPLANNING** (dit is die sistematiese uitvoering van nie-gewoontevormende verbale opdragte of take).

Swak motoriese beplanning kan swak werkspoed en lompheid tot gevolg hê en kan daartoe lei dat die leerder langer neem om nuwe vaardighede aan te leer.

#### • SPRAAK- EN TAALONTWIKKELING

Verbale taalontwikkeling begin op 'n vroeë ouderdom, voor lees en skryf. Die jong kind dink in taal en druk sy gedagtes in taal uit. Dit is belangrik in sosiale verhoudings, sowel as in akademiese prestasies en maak ook deel uit van kognitiewe ontwikkeling.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Oorvertel van stories / eie ondervindings
- Ontwikkeling van 'n woordeskat met behulp van uitstappies, gevolg deur toepaslike klasbesprekings
- Bespreking van wêreldgebeure
- Liedjies en rympies
- Die korrekte gebruik van verbale vermoë in verskillende situasies, bv. om 'n telefoon korrek te beantwoord of 'n boodskap noukeurig oor te dra.

Graad R-leerders moet effektief kan kommunikeer deur taal, kuns, beweging, musiek en dramatisering van fantasie-ervarings.

#### • EMOSIONELE EN SOSIALE ONTWIKKELING

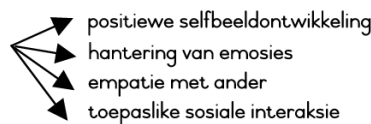


Figure 4.76

---

Graad R-leerders moet 'n duidelike gedragskode aangeleer word en het geleenthede nodig om suiwer waardes en houdings en 'n sterk morele kode te ontwikkel om verhoudings in die gesin, familie en gemeenskap te bevorder. Hulle het 'n verskeidenheid sosiale ervarings en geleenthede nodig om te leer om effektief in groepe saam te werk.

Leerders wat emosioneel en sosiaal nog onryp is, vind dit moeilik om in die klassituasie aan te pas en aktief deel te neem. Hulle sukkel om hulle emosies te hanteer, is dikwels bakleierig, onwillig om nuwe dinge aan te pak en in groepe te werk, en onttrek soms. Om selfvertroue te ontwikkel en effektief te kan leer, het hulle 'n veilige, leerdergesentreerde en stimulerende omgewing nodig waar hulle uitgedaag word om te leer.

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Wees 'n voorbeeld vir die kind deur te wys dat jy ander se gevoelens, geloof en kultuur respekteer.
- Beklemtoon die kind se positiewe eienskappe en help hom om aggressie en negatiewe gevoelens te verwerk en selfvertroue te ontwikkel.
- Dus: laat die kind besef dat, hoewel jy sy verkeerde optrede / gedrag nie aanvaar nie, jy hom nog steeds as mens aanvaar.
- Moedig groepspele en deelname daaraan aan.
- **KOGNITIEWE ONTWIKKELING** - probleemoplossingsvaardighede



Figure 4.77

(Kognitiewe vaardighede is denkvaardighede wat 'n mens help om doeltreffend te leer).

Probleemoplossingsvaardighede

Lei die kind om probleme te identifiseer en 'n oplossing daarvoor te vind deur kreatiewe en kritiese denke. Graad R-opvoeders bied uitdagings aan hulle leerders om hulle te motiveer om hulle volle potensiaal te bereik sodat hulle in kritiese en kreatiewe denkers en probleemoplossers kan ontwikkel.

- **PERSEPTUELE ONTWIKKELING** (persepsie is die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die sintuie na die brein gestuur word).

Die stimulasie van visuele en ouditiewe perseptuele vaardighede is belangrik by die voorskoolse kind omdat hierdie vaardighede voorvereistes is vir effektiewe leer.

- **VISUELE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die oë na die brein gestuur word)
- **Liggaamsbeeld** (die bewustheid en die ervaring wat 'n mens van sy eie liggaam het)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Instruksies, bv. raak met jou hand aan jou knie, ens.
- Identifiseer liggaamsdele aan 'n pop
- Trek hande af op papier en knip dit uit
- Legkaarte van liggaam (kinders kan self een maak deur 'n prent uit te knip)
- **Visuele diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille waar te neem)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Ou tydskrif – kind moet bv. al die s'e en r'e omkring
- Bingo / Lotto speletjies (soek sy maat)
- **Visuele geheue** (die vermoë om stimuli, deur die oë waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Plaas ongeveer 6 voorwerpe op 'n skinkbord – kind kyk ongeveer 3 sekondes – bedek – kind moet opnoem wat hy gesien het / neem 1 voorwerp weg – kind moet sê wat verwyder is

- Flits prent – kind moet vertel wat hy gesien het
- Audibloks – visuele kaarte
- **Visuele vormkonstantheid** (die vermoë om die konstantheid van vorms waar te neem, ongeag hul grootte, kleur, oriëntasie in die ruimte, ens.)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Vormspeletjies, bv. vormbord / lotto
- Uitsoek van dieselfde vorms en benoeming daarvan
- Assosiasie van vorms met voorwerpe, bv. [U+F04F] (horlosie); [U+F083] vuurhoutjiedosie
- **Posisie in die ruimte** (die persepsie van die verhouding van 'n voorwerp tot die waarnemer)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Rigtingspeletjies, bv. wie staan voor / agter / links / regs van jou?
- Na-pak van patrone met blokkies of pennetjies
- **Voorgrond-/agtergrondpersepsie** (die vermoë om op relevante visuele inligting te fokus en dit van ander minder belangrike inligting te onderskei)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Soek spesifieke voorwerpe in 'n besige prent
- Soek spesifieke voorwerpe in die omgewing, bv. palmboom
- Omlyn voorwerpe wat mekaar oorvleuel
- Legkaarte
- **Visuele sluiting** (die vermoë om inligting aan te vul en te voltooi wanneer sekere gedeeltes ontbreek)

Voorbeeld van aktiwiteite:

- Kind moet onvoltooide tekening voltooi
- **Visuele analise en sintese** (die vermoë om 'n prent of voorwerp as 'n geheel waar te neem, dit op te breek in dele en weer sinvol saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Legkaarte
- Dot-to-dot (na-teken van kolpatroon)
- Na-pak van patrone (boublokke)

Leerders met visuele perseptuele agterstande ondervind probleme in alle aspekte van leer (bv. lees, skryf, Wiskunde), aangesien bogenoemde aspekte die grondslag vorm vir skolastiese vaardighede.

- **UDITIEWE PERSEPSIE** (die akkurate waarneming, organisasie en interpretasie van inligting wat vanaf die ore na die brein gestuur word)
- **Ouditiewe geheue** (die vermoë om stimuli, deur die ore waargeneem, te kan onthou)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Gee verskillende opdragte, bv. raak met jou hand aan jou kop en spring tweekeer in die lug, ens.
- Lees kort storie en vra vrae wat kind moet beantwoord
- Oorvertel van stories in eie woorde
- Pak gekleurde blokkies in volgorde n.a.v. verbale instruksies
- Aanleer van rympies en liedjies
- Sê 'n nommer of letters en laat die kind dit herhaal
- **Ouditiewe diskriminasie** (die vermoë om ooreenkomste en verskille in klanke te hoor)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klap of tik ‘n ritmiese patroon en kind moet dit naboots, bv. lank-kort-kort-lank
- Laat kind verskillende geluide identifiseer m.b.v. ‘n bandopname van geluide
- Vra kind met watter klank sy naam begin
- Sê eenvoudige woord, bv. son. Vra watter klank het hy eerste / laaste / in die middel gehoor
- Vra kind wat hy kan sien wat bv. met ‘n s-klank begin
- Speel “telefoontjie” : kinders sit in ‘n ry, die eerste een fluister ‘n woord in sy maatjie se oor; dit word op fluisterton van die een na die ander aangestuur. Die laaste een sê hardop wat hy gehoor het.
- **Ouditiewe analise en sintese** (die vermoë om woorde in klanke op te breek en weer saam te voeg)

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Klank ‘n woord, bv. k-a-t; die kind moet sê wat hy gehoor het
- Sê ‘n woord, bv. son; die kind moet die woord klank.
- Klap die woord of jou naam ritmies
- **DOMINANSIE** (die voorkeur wat ‘n persoon aan die gebruik van een bepaalde voet / oog / hand / oor gee. Dit is ‘n rywordingsproses wat op ongeveer 6-jarige ouderdom voltooi word).

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Moedig die kind aan om sy dominante hand as die leidende hand in aktiwiteite te gebruik
- Moedig oorkruisoefeninge aan, bv. raak met regterelmoog aan linkerknie, en andersom. Doen dit ritmies saam met musiek.
- Speel rigtingspeletjies.

Leerders ruil dikwels hulle hande om omdat hulle nie die middellyn van die liggaam kan kruis nie. Probleme met middellynkruising lei tot gedurige herposisionering van die liggaam, wat weer konsentrasie en werkspoed nadelig beïnvloed en ook tot moegheid lei.

## 1. SPESIFIEKE TOEPASSING IN LEERAREAS

- Geletterdheid

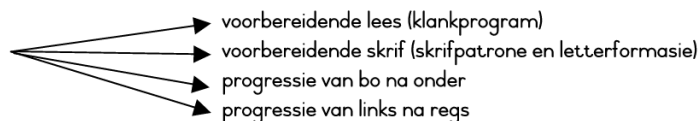


Figure 4.78

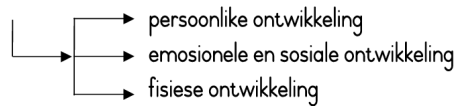
---

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Dramatisering van stories / daaglikse aktiwiteite
- Vertel eenvoudige stories m.b.v. prentjies
- Kinders moet prente van storie in die korrekte volgorde pak en die storie na aanleiding daarvan vertel
- Fynkoördinasie-aktiwiteite (sien paragraaf 3.1.2)
- Wiskunde

Voorbeelde van aktiwiteite:

- Telaktiwiteite
- Herken, beskryf en weergee van syfers 1 tot 9
- Vergelyking en rangskikking van getalle
- Gebruik van terme soos meer, minder, ligter, swaarder, korter en langer
- Probleemoplossing, bv. meer / minder / ewe veel
- Maak 'n getal 1 meer, bv. 6 7
- Aantel, bv. eerste kind tel tot 3; tweede kind tel verder tot 6; ens.
- Sorteër voorwerpe volgens verskillende eienskappe (bv. al die rooies).
- Lewensvaardigheid



**Figure 4.79**

---

Leerders wys dat hulle dit wat hulle geleer het, in verskillende situasies in die samelewing kan toepas. Help met uitdagings wat die lewe bied sodat hulle 'n aktiewe en produktiewe rol in die samelewing kan speel. Deur die bespreking van situasies word probleemoplossingsvaardighede, logiese denke en redenering, asook kritiese en kreatiewe denke ontwikkel.

Voorbeelde van aktiwiteite:

Skep situasies waar hulle hulle volle potensiaal en vaardighede kan ontwikkel om 'n bydrae in die samelewing te maak, bv. “noodsituasies”, klasbesprekings en dramatiserings

Geleenthede vir entrepreneurskap, bv. die maak van kaartjies vir verkope.

## 1. EERSTE KWARTAAL RAPPORT

'n Voorbeeld van 'n elementêre (opsionele) verslag oor die leerder se vordering in die eerste kwartaal word ingesluit, indien die opvoeder dit wenslik ag om aan die ouers verslag te doen.

MODULERAAMWERK	
LEERUITKOMSTE	ASSESSERINGSTANDAARDE
<p><b>GESYFERDHEID(LU 1)GETALLE, BEWERKINGS EN VERWANTSKAPPE</b>Die leerder kan getalle en hulle verwantskappe herken, beskryf en voorstel en kan in die oplossing van probleme met bekwaamheid en selfvertroue tel, skat, bereken en kontroleer.(LU 2)<b>PATRONE, FUNKSIES EN ALGEBRA</b>Die leerder kan patrone en verwantskappe herken, beskryf en voorstel en probleme oplos deur algebraïese taal en vaardighede te gebruik.(LU 5)<b>DATA-HANTERING</b>Die leerder kan data versamel, opsom, vertoon en krities ontleed om gevolgtrekkings en voorspellings te maak en om waarskynlikheid te interpreteer en te bepaal.<b>GELETTERDHEID(LU 1)LUISTER</b>Die leerder kan luister om inligting te verkry en vir genot en kan gepas en krities op 'n wye reeks situasies reageer.(LU 2)<b>PRAAT</b>Die leerder kan met vertroue effektief in die gesproke taal in 'n wye reeks situasies kommunikeer.(LU 3)<b>LEES EN KYK</b>Die leerder kan lees en kyk vir inligting en genot en krities reageer op die estetiese, kulturele en emosionele waardes in tekste.(LU 4)<b>SKRYF</b>Die leerder kan verskillende soorte feitelike of verbeeldingstekste vir 'n wye verskeidenheid doeleindes skryf.(LU 5)<b>DINK EN REDENEER</b>Die leerder kan taal gebruik om te dink en te redeneer en kan toegang verkry tot inligting, dit prosesseer en gebruik om te leer.</p>	<p>Dit word bewys as die leerders:1.2 getalname in bekende kontekste sê en gebruik;1.3 die getalname en –simbole vir 1 – 10 ken;1.4 versamelings voorwerpe orden en vergelyk en die woorde ‘meer’, ‘minder’ en ‘gelyk aan’ gebruik.Dit word bewys as die leerders:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fisiese voorwerpe en tekeninge gebruik</li> </ul> <p>om eenvoudige patrone af te teken en uit te brei (bv. deur die gebruik van kleur en vorm).Dit word bewys as die leerders:5.2 fisiese voorwerpe volgens een kenmerk (eienskap) sorteer (bv. rooi vorms).Dit word bewys as die leerders:1.1 aandagtig luister na vrae, instruksies en aankondigings, en gepas reageer;1.4 klankbewustheid ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• herken dat woorde uit klanke bestaan;</li> <li>• onderskei tussen verskillende klanke, veral aan die begin en einde van woorde;</li> <li>• mondelinge sinne in afsonderlike woorde verdeel (eers eenlettergreppige woorde gebruik);</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken, soos “Wielie Wielie Walie, die aap sit op die balie ...”.</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:2.5 vrae stel wanneer hy/sy nie verstaan nie of verdere inligting benodig en duidelik reageer op vrae wat aan hom/haar gestel word;2.8 eie stories vertel en ander se stories in eie woorde oorvertel.Dit word bewys as die leerders:<b>3.1 visuele leidrade gebruik om betekenis teskep:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prente en foto’s noukeurig bekyk en ondersoek om algemene voorwerpe en ervaringe te herken;</li> <li>• ‘n prent of figuur in die agtergrond identifiseer;</li> <li>• prente en woorde bymekaar pas;</li> <li>• illustrasies gebruik om eenvoudige onderskrifte in storieboeke te verstaan;</li> </ul> <p>3.5 begin om klankbewustheid te ontwikkel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• beginkonsonante en kort vokale herken;</li> <li>• sommige alfabetletters, soos die letter waarmee sy/haar naam begin, herken en benoem;</li> <li>• sommige rymwoorde in algemene rympies en liedjies herken;</li> <li>• begin om alfabetletters in verskeie kontekste te herken en benoem (veral letters uit bekende handelsname en tydskrif- en koerantname).</li> </ul> <p>Dit word bewys as die leerders:4.1 eksperimenteer</p>

Table 4.38

<div style="text-align: center;">  <div> My vordering in Graad R  SKOOL : _____ DATUM : _____  LEERDER : _____ </div>  </div>	
<b>EMOSIONELE &amp; SOSIALE AANPASING</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Het goed aangepas</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om aan te pas</li> <li><input type="checkbox"/> Speel graag in groepe</li> <li><input type="checkbox"/> Speel net met een maatjie</li> </ul>	<b>LUISTER</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Luister met aandag</li> <li><input type="checkbox"/> Kan vir 'n kort rukkie luister</li> <li><input type="checkbox"/> Moet nog leer om te luister</li> </ul>
<b>DEELNAME</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem aktief deel aan klasaktiwiteite</li> <li><input type="checkbox"/> Gee meestal goeie samewerking</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie aktief deel aan klasaktiwiteite nie</li> </ul>	<b>PRAAT</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan korrek en duidelik praat</li> <li><input type="checkbox"/> Woordeskat moet nog uitbrei</li> <li><input type="checkbox"/> Sukkel met sekere klanke</li> </ul>
<b>LIGGAAMSBEWUSTHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Kan liggaamsdele benoem</li> <li><input type="checkbox"/> Ken nog nie al die liggaamsdele nie</li> </ul>	<b>SKEPPENDE AKTIWITEITE</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem graag deel</li> <li><input type="checkbox"/> Huiwerig om deel te neem</li> <li><input type="checkbox"/> Neem nie deel nie</li> </ul>
<b>VERANTWOORDELIKHEID</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Neem verantwoordelikheid vir my besittings en kom my pligte na</li> <li><input type="checkbox"/> Leer nog om verantwoordelik te wees</li> </ul>	<b>BUITESPEL</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Speel graag buite</li> <li><input type="checkbox"/> Speel nie graag buite nie</li> <li><input type="checkbox"/> Speel glad nie buite nie</li> </ul>
SKOOLHOOF : _____ OPVOEDER : _____	

Figure 4.80

Ouditiewe Diskriminasie  
 Lewensvaardigheid  
 Klassifikasie

- Fine coordinationLetter FormationTrek 'n groen sirkel om die voertuie wat met 'n **b** begin, 'n geel sirkel om die wat met 'n **t** begin en 'n rooi kruis deur al die **voertuie wat ons in nood help**.

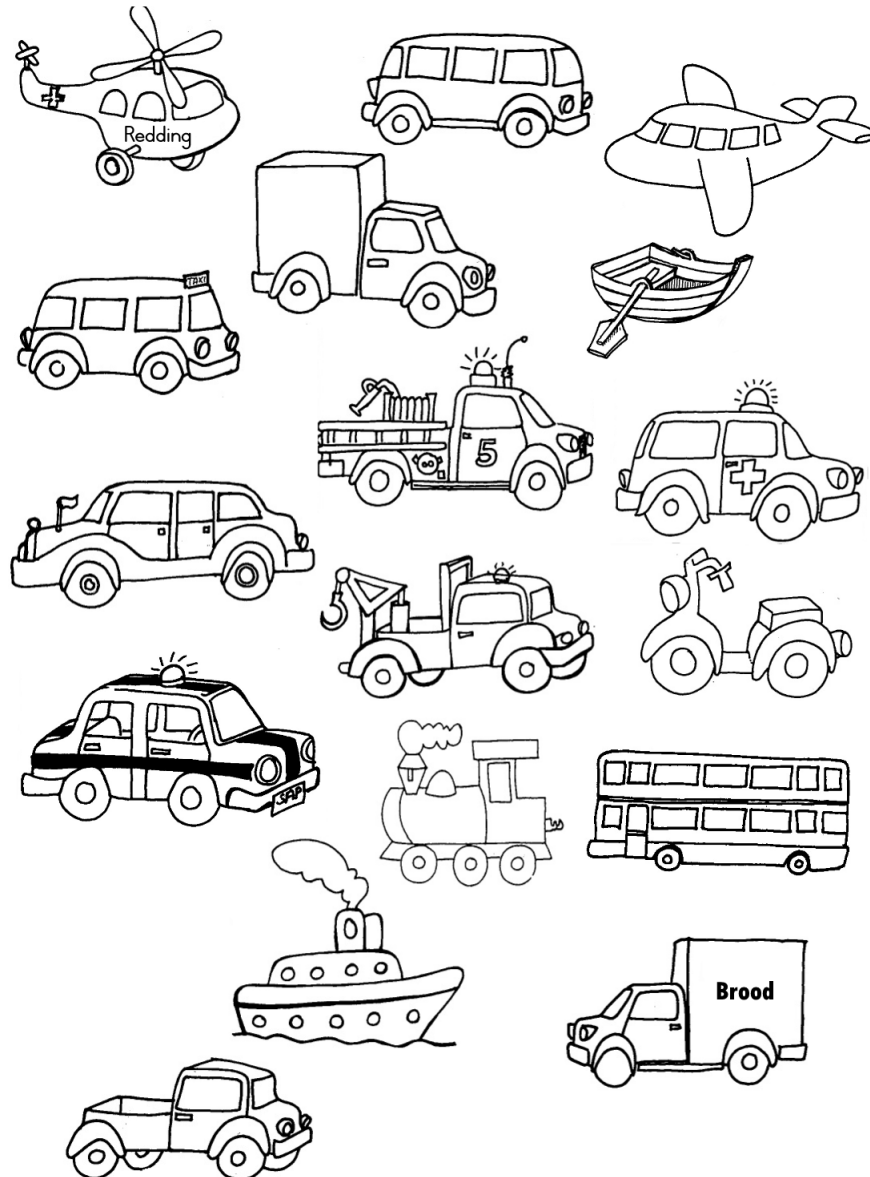


Figure 4.81



**Bespreking:** Noem die vyf voertuie wat ons in noodsituasies help en sê wat hulle doen om ons te help. Hoe ken ons hulle tussen ander voertuie uit?

Lewensvaardigheid LO : 2.3

**Table 4.39**

Kritiese en Kreatiewe Denke

Padveiligheid

Vrae:

1. Watter voertuig is aan die verkeersman se linkerkant?
2. Watter voertuig is aan die verkeersman se regterkant?
3. Watter voertuig staan agter die verkeersman?
4. Watter voertuig staan voor die verkeersman?
5. Wat noem jy iemand wat langs die pad stap?
6. Aan watter kant van die pad moet jy stap?
7. Op watter plek kan jy die pad kruis?
8. Sien jy iets in die prentjie wat baie gevaarlik is? Bespreek dit.
9. Met watter soort vervoer kom jy soggens skool toe?
10. Van watter soort vervoer word daar gebruik gemaak om goedere te vervoer?
11. Hoekom is vervoer belangrik vir ons land?

**Bespreking:** Padveiligheid is baie belangrik en moet deeglik bespreek en prakties geoefen word, bv. hoe om oor 'n pad te stap.

Lewensvaardigheid LO : 1.4

**Table 4.40**

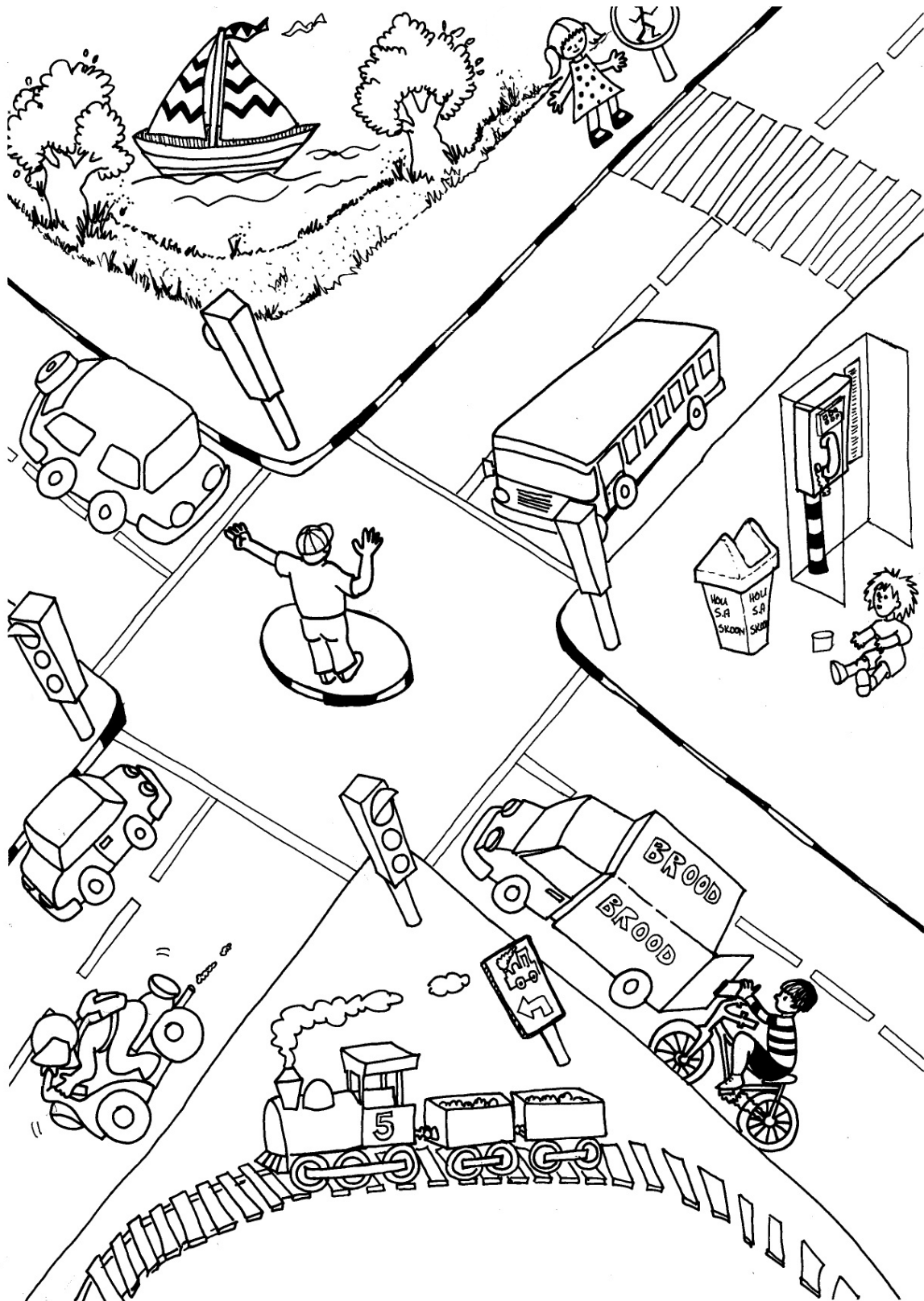


Figure 4.82

## Attributions

Collection: *Graad R 'n Leerprogram*

Edited by: Siyavula Uploaders

URL: <http://cnx.org/content/col11134/1.1/>

License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: "Gr R Module 1 Geletterdheid"

Used here as: "Gr. R Module 1 Geletterdheid - 01"

By: Siyavula Uploaders

URL: <http://cnx.org/content/m32534/1.1/>

Pages: 1-21

Copyright: Siyavula Uploaders

License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: "Gr. R Module 1 Geletterdheid - 02"

By: Siyavula Uploaders

URL: <http://cnx.org/content/m32535/1.1/>

Pages: 22-43

Copyright: Siyavula Uploaders

License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: "Gr. R Module 2 Gesyferdheid - 01"

Used here as: "Gr. R Module 1 Gesyferdheid - 01"

By: Siyavula Uploaders

URL: <http://cnx.org/content/m32544/1.1/>

Pages: 43-62

Copyright: Siyavula Uploaders

License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: "Gr. R Module 2 Gesyferdheid - 02"

Used here as: "Gr. R Module 1 Gesyferdheid - 02"

By: Siyavula Uploaders

URL: <http://cnx.org/content/m32549/1.1/>

Pages: 62-83

Copyright: Siyavula Uploaders

License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: "Gr. R Module 3 Lewensvaardighede - 01"

Used here as: "Gr. R Module 1 Lewensvaardighede - 01"

By: Siyavula Uploaders

URL: <http://cnx.org/content/m32556/1.1/>

Pages: 83-97

Copyright: Siyavula Uploaders

License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: "Gr. R Module 3 Lewensvaardighede - 02"

Used here as: "Gr. R Module 1 Lewensvaardighede - 02"

By: Siyavula Uploaders

URL: <http://cnx.org/content/m32559/1.1/>

Pages: 97-113

Copyright: Siyavula Uploaders

License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: "Gr. R Module 1 Geletterdheid - 03"  
Used here as: "Gr. R Module 2 Geletterdheid - -3"  
By: Siyavula Uploaders  
URL: <http://cnx.org/content/m32536/1.1/>  
Pages: 115-136  
Copyright: Siyavula Uploaders  
License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: "Gr. R Module 1 Geletterdheid - 04"  
Used here as: "Gr. R Module 2 Geletterdheid - 04"  
By: Siyavula Uploaders  
URL: <http://cnx.org/content/m32537/1.1/>  
Pages: 136-155  
Copyright: Siyavula Uploaders  
License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: "Gr. R Module 2 Gesyferdheid - 03"  
By: Siyavula Uploaders  
URL: <http://cnx.org/content/m32550/1.1/>  
Pages: 155-176  
Copyright: Siyavula Uploaders  
License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: "Gr. R Module 2 Gesyferdheid - 04"  
By: Siyavula Uploaders  
URL: <http://cnx.org/content/m32551/1.1/>  
Pages: 177-197  
Copyright: Siyavula Uploaders  
License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: "Gr. R Module 3 Lewensvaardighede - 03"  
Used here as: "Gr. R Module 2 Lewensvaardighede - 03"  
By: Siyavula Uploaders  
URL: <http://cnx.org/content/m32560/1.1/>  
Pages: 198-211  
Copyright: Siyavula Uploaders  
License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: "Gr. R Module 1 Geletterdheid - 05"  
Used here as: "Gr. R Module 3 Geletterdheid - 05"  
By: Siyavula Uploaders  
URL: <http://cnx.org/content/m32538/1.1/>  
Pages: 213-233  
Copyright: Siyavula Uploaders  
License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: "Gr. R Module 1 Geletterdheid - 06"  
Used here as: "Gr. R Module 3 Geletterdheid - 06"  
By: Siyavula Uploaders  
URL: <http://cnx.org/content/m32539/1.1/>  
Pages: 233-253  
Copyright: Siyavula Uploaders  
License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: "Gr. R Module 2 Gesyferdheid - 05"  
 Used here as: "Gr. R Module 3 Gesyferdheid - 05"  
 By: Siyavula Uploaders  
 URL: <http://cnx.org/content/m32552/1.1/>  
 Pages: 253-269  
 Copyright: Siyavula Uploaders  
 License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: "Gr. R Module 2 Gesyferdheid - 06"  
 Used here as: "Gr. R Module 3 Gesyferdheid - 06"  
 By: Siyavula Uploaders  
 URL: <http://cnx.org/content/m32553/1.1/>  
 Pages: 269-287  
 Copyright: Siyavula Uploaders  
 License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: "Gr. R Module 3 Lewensvaardighede - 04"  
 By: Siyavula Uploaders  
 URL: <http://cnx.org/content/m32562/1.1/>  
 Pages: 287-303  
 Copyright: Siyavula Uploaders  
 License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: "Gr. R Module 1 Geletterdheid - 07"  
 Used here as: "Gr. R Module 4 Geletterdheid - 07"  
 By: Siyavula Uploaders  
 URL: <http://cnx.org/content/m32543/1.1/>  
 Pages: 305-329  
 Copyright: Siyavula Uploaders  
 License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: "Gr. R Module 1 Geletterdheid - 08"  
 Used here as: "Gr. R Module 4 Geletterdheid - 08"  
 By: Siyavula Uploaders  
 URL: <http://cnx.org/content/m32565/1.1/>  
 Pages: 329-350  
 Copyright: Siyavula Uploaders  
 License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: "Gr. R Module 2 Gesyferdheid - 07"  
 Used here as: "Gr. R Module 4 Gesyferdheid - 07"  
 By: Siyavula Uploaders  
 URL: <http://cnx.org/content/m32554/1.1/>  
 Pages: 350-368  
 Copyright: Siyavula Uploaders  
 License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: "Gr. R Module 2 Gesyferdheid - Module 8"  
 Used here as: "Gr. R Module 4 Gesyferdheid - 08"  
 By: Siyavula Uploaders  
 URL: <http://cnx.org/content/m32555/1.1/>  
 Pages: 368-385  
 Copyright: Siyavula Uploaders  
 License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Module: "Gr. R Module 3 Lewensvaardighede - 05"  
Used here as: "Gr. R Module 4 Lewensvaardighede - 05"  
By: Siyavula Uploaders  
URL: <http://cnx.org/content/m32563/1.1/>  
Pages: 385-399  
Copyright: Siyavula Uploaders  
License: <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

### **About Connexions**

Since 1999, Connexions has been pioneering a global system where anyone can create course materials and make them fully accessible and easily reusable free of charge. We are a Web-based authoring, teaching and learning environment open to anyone interested in education, including students, teachers, professors and lifelong learners. We connect ideas and facilitate educational communities.

Connexions's modular, interactive courses are in use worldwide by universities, community colleges, K-12 schools, distance learners, and lifelong learners. Connexions materials are in many languages, including English, Spanish, Chinese, Japanese, Italian, Vietnamese, French, Portuguese, and Thai. Connexions is part of an exciting new information distribution system that allows for **Print on Demand Books**. Connexions has partnered with innovative on-demand publisher QOOP to accelerate the delivery of printed course materials and textbooks into classrooms worldwide at lower prices than traditional academic publishers.